MaxonC++

Das Entwicklungssystem zur objektorientierten Programmierung

AMIGA

MaxonHotHelp

Schnelle Hilfe zu jeder Zeit

MAXON
computer

Inhaltsverzeichnis

I. Einführung

1. Über diese Anleitung 7

2. Übersicht 7

3. Eigenschaften von HotHelp 8

4. Anforderungen 9

5. Die Installation 10
5.1 Installations-Modi 10
5.2 Installation auf Disketten 12
5.3 Ablauf der Installation 13

II. Tutorial

1. Der Start 16
1.1 Texte und Fenstergröße 17
1.2 Texte und Querverweise 17
1.3 Schlüssel und Namensmuster 18
1.4 Projekte 21
1.5 Zusammenfassung der Such-Möglichkeiten 22
1.6 Hilfe? Hilfe! 23
1.7 Export von Hilfstexten 23

2. Der Start - Möglichkeit 2 25

3. Der Start - Möglichkeit 3 26
3.1 Tastatur-Bedienung 27

III. Referenz

1. Bestandteile von HotHelp 28

2. Das Datei-System von HotHelp 28

3. Die HotHelp-Bibliothek 29

3.1 Allgemeines 29
3.1.1 Fließtext 29
3.1.2 Die Titelleiste 29
3.1.3 Querverweise 30
3.2 Der Arbeits-Modus 31
3.2.1 Eingabefelder 31
3.2.2 Symbole 31
3.2.2.1 Das Schlüssel-Symbol 32
3.2.2.2 Das Projekt-Symbol 32
3.2.2.3 Das Kapitel-Symbol 32
3.2.2.4 Die Pfeil-Symbole 33
3.2.2.5 Das Vortext-Symbol 33
3.2.2.6 Das Export-Symbol 33
3.2.2.7 Das Hilfe-Symbol 33
3.2.2.8 Die Scroll-Symbole 33
3.3 Der Ausschneide-Modus 34
3.3.1 Markieren von Textteilen 34
3.3.1.1 Markieren durch Ziehen (Dragging) 35
3.3.1.2 Markieren durch erweiterte Auswahl (Extended Selection) 35
3.3.1.3 Markieren durch Doppelklick 35
3.3.2 Ausschneiden von Text 35
3.3.2.1 Das Drucker-Symbol 36
3.3.2.2 Das Ram-Datei-Symbol 36
3.3.2.3 Das ClipBoard-Symbol 36
3.3.2.4 Das Spezial-Symbol 36
3.3.2.5 Das Zurück-Symbol 37

4. Das Programm 'HotHelp' 37

5. Das Programm 'HotKeyHelp' 38
5.1 Der Hotkey <Alt>-<Help> - Direkter Aufruf 38
5.2 Der Hotkey <Ctrl>-<Help> - Übernahme des letzten Wortes 38
5.3 Der Hotkey <Shift>-<Help> - Der Editor-Hotkey 39
5.4 Hotkeys und der Export 39
5.5 Das HotHelp-Fenster 39

6. Das Programm 'HotHelpManager' 40
6.1 Der Projekt-Manager 41
6.1.1 Das 'Versch.'-Symbol 42
6.1.2 Das 'Löschen'-Symbol 42
6.1.3 Das 'Ein/Aus'-Symbol 42
6.1.4 Das 'Testen'-Symbol 43
6.2 Die Voreinstellungen 44

6.2.1 Farben einstellen 44
6.2.2 Zeichensatz bestimmen 45
6.2.3 Ausgabe-Formate 46
6.2.3.1 Fenster-Größe festlegen 46
6.2.3.2 Aufteilung von Schlüssel-Listen 46
6.2.3.3 Titel ausdrucken 47
6.2.4 Hotkeys festlegen 47
6.2.5 Interna I & II 48
6.2.5.1 Schritt-Zahl 48
6.2.5.2 Scrolling 48
6.2.5.3 Startseite 48
6.2.5.4 Querverweis-Suche 49
6.2.5.5 Fenster schließen 50
6.3 Übersetzen von Projekten - Aufbau der Quelldateien 50
6.3.1 Aufbau von Hilfstexten 50
6.3.2 Die Umwandlung von Text 51
6.3.3 Die Steuerungs-Marken 52
6.3.3.1 Die Eintragsende-Marke 52
6.3.3.2 Die Absatzende-Marke 53
6.3.3.3 Die Schlüssel-Marke 53
6.3.3.4 Die Marke für unsichtbare Schlüssel 54
6.3.3.5 Die Querverweis-Marke 54
6.3.3.6 Die Titel-Marke 54
6.3.3.7 Die Marke für unsichtbare Titel 54
6.3.3.8 Die Schriftart-Marke 54
6.3.3.9 Die Einrück-Marke 55
6.3.3.10 Die Kommentar-Marken 55
6.3.3.11 Schlüssel-Gruppen 55
6.3.4 Die Verwendung von Schlüssel-Gruppen 58
6.3.4.1 Die Schlüssel-Marke 58
6.3.4.2 Die Querverweis-Marke 58
6.3.4.3 Die Gruppen-Listen-Marke 59
6.3.4.4 Die Gruppen-Titel-Marke 59
6.3.5 Die Gruppen-Spezifikation 59
6.4 Das Übersetzen von Projekten - Vorgehensweise 60
6.4.1 Datei-Auswahl 60
6.4.2 Die Voreinstellungs-Datei 61
6.4.3 Der Voreinstellungs-Bildschirm 61
6.4.3.1 Markierungs-Codes editieren 61
6.4.3.2 Schriftart-Codes editieren 61
6.4.3.3 Verzeichnisse & Internes 62
6.4.3.4 Start der Übersetzung 63
6.4.3.5 Die Übersetzung 63

IV. Programmierer 65

Anhang A - Tastatur-Bedienung 67

Anhang B - Rawkey-Tastatur-Codes 69

Anhang C - Fehlermeldungen 70

I. Einführung

In diesem ersten Kapitel finden Sie eine kurze Übersicht über die Funktionen von HotHelp sowie eine Anweisung zur Installation des Programms auf Ihrem Amiga. Im zweiten Kapitel werden Sie anhand ausführlicher Beispiele mit den wichtigsten Bedienungselementen von HotHelp vertraut gemacht. Das dritte Kapitel enthält dann eine umfassende Referenz für das gesamte HotHelp-System, während das vierte Kapitel speziell für Programmierer gedacht ist, die in eigenen Programmen auf HotHelp zugreifen möchten.

1. Über diese Anleitung

Manche Begriffe sind mit Hochkommas (') oder Gänsefüßchen („) eingefaßt, um sie hervorzuheben. Diese Zeichen sind aber nicht Teil des entsprechenden Begriffes. Werden Sie etwa aufgefordert, 'Test' einzugeben, so müssen Sie die Hochkommas nicht mit eingeben; sie dienen lediglich dazu, den Begriff Test vom übrigen Text abzugrenzen. Diese Konvention wurde auch in den Hilfsdateien verwendet. Tasten auf der Tastatur werden von spitzen Klammern (< und >) umgeben. Insbesondere bedeuten Kombinationen wie <Ctrl>-<Help>, daß die <Ctrl>-Taste (ganz links auf der Tastatur) gedrückt gehalten werden muß und dann noch zusätzlich die <Help>-Taste (über den Cursortasten) betätigt werden soll.

Die Begriffe 'Hilfsdatei', 'Hilfstext' und 'Projekt' werden im folgenden öfter benutzt; sie beziehen sich auf die zu HotHelp gehörenden Dateien mit Hilfstexten. Der häufig verwendete Begriff 'Gadget' wird in den deutschen Amiga-Handbüchern von Commodore als '(Aktion)symbol' übersetzt und bezeichnet einen der auf dem Bildschirm sichtbaren Knöpfe oder Schieberegler.

Falls sich nach Drucklegung dieser Anleitung noch kurzfristige Änderungen am Programm ergeben haben sollten, finden Sie auf der Installations-Diskette noch eine Datei mit dem Namen 'LiesMich', die Sie sich ebenfalls durchlesen sollten.

2. Übersicht

Bei HotHelp handelt es sich um ein Online-Hilfesystem. Das bedeutet, daß Sie jederzeit mit einem Tastendruck ein Fenster öffnen können, in dem Sie Hilfsinformationen zu einer Vielzahl von Themen abfragen können. Die Hilfstexte sind zu verschiedenen Projekten zusammengefaßt, die sich jeweils mit einem bestimmten Themenbereich beschäftigen. Jeder einzelne Text kann eine Reihe von Querverweisen auf andere Texte mit verwandten Informationen enthalten. Wird ein solcher Querverweis über Maus oder Tastatur ausgewählt, wird der dazugehörige Hilfstext angezeigt. Auf diese Weise können Sie sich auf einem beliebigen Weg

durch die Hilfsdateien hindurcharbeiten. Die technische Bezeichnung für ein solches System lautet 'Hypertext'.

Im Lieferumfang bereits enthalten sind Hilfsdateien mit Informationen zu folgenden Themengebieten:

HotHelp - Enthält Informationen über das HotHelp-System; insbesondere finden Sie hier auch Erklärungen zu den einzelnen Bedienungselementen, die direkt über die Maus angefordert werden können.

Glossar - Dieses Projekt wendet sich vor allem an den Amiga-Neuling. Es enthält über 250 Begriffe des Amiga-typischen Fach-Chinesisch, die ausführlich und leicht verständlich erklärt werden.

Shell - Hier finden Sie eine Übersicht über alle Shell-Befehle, ihre Parameter, eine Beschreibung ihrer Wirkungsweise und beispielhafte Aufrufe.

Libs & Devs - Für alle Amiga-Programmierer stellt dieses Projekt eine unverzichtbare Arbeitserleichterung dar. Es enthält eine Übersicht über alle Funktionen und Datenstrukturen des Amiga-Betriebssystems mit Angaben der verwendeten Datentypen, Übergaberegistern und Offsets für den Assembler-Programmierer und einer kurzen Beschreibung aller Parameter. Es ist somit ein optimales Nachschlagewerk für jeden ernsthaften Betriebssystem-Programmierer!

ANSI-C - Dieses Projekt wendet sich speziell an den C-Programmierer; es bietet eine Übersicht über alle Funktionen und Strukturen des ANSI-C-Standards.

3. Eigenschaften von HotHelp

HotHelp kann über eine einstellbare Tastenkombination aktiviert werden. Dabei wird wahlweise der zuletzt dargestellte Hilfstext angezeigt, oder das Programm übernimmt das letzte eingegebene Wort und betrachtet dieses als Schlüssel. Haben Sie z.B. gerade in einem Shell-Fenster einen Befehl eingegeben, können sich aber nicht mehr an die Übergabe-Parameter erinnern, so können Sie durch eine Tastenkombination direkt ein Fenster mit Informationen zu diesem Befehl öffnen. Bei Benutzung der Editoren Edward von MAXON, CygnusEd von CygnusSoft Software oder TurboText von Oxxi kann außerdem auf Tastendruck Hilfe zu dem Begriff angefordert werden, der sich unter dem Textcursor befindet. Neben der Aktivierung über eine Tastenkombination kann ein HotHelp-Fenster auch noch über die Workbench oder die Shell geöffnet werden. Auch die Verwendung aus Skript-Dateien heraus ist möglich.

Informationen zu verschiedenen Themengebieten können in verschiedene Projekt-Dateien aufgeteilt werden. Innerhalb eines solchen Projektes kann ein Index

beliebiger Tiefe aufgebaut werden. Dadurch können einzelne Themengebiete in beliebige Kapitel, Unter-Kapitel etc. aufgeteilt werden. HotHelp arbeitet Fließtext-orientiert; das bedeutet, daß sich der Text an jede Änderung der Fenstergröße automatisch anpaßt und immer optimal lesbar ist. Durch Komprimierung der Hilfstexte wird eine durchschnittliche Platzersparnis von ca. 50% erreicht.

HotHelp unterstützt die Benutzung beliebiger Zeichensätze mit fester Breite und kann Text sowohl normal als auch fett, kursiv, unterstrichen oder in einer Kombination dieser drei Attribute darstellen. Fenster und Symbole passen sich automatisch an den verwendeten Zeichensatz an, wodurch der Text auch bei Verwendung des Interlace-Modus weiterhin gut lesbar ist. Durch einen integrierten Textbeschleuniger kann die Geschwindigkeit der Textausgabe auf bis zu 250 % gesteigert werden.

Durch Eingabe von Namensmustern ist es möglich, eine Reihe von Schlüsselworten anzusprechen, die das angegebene Muster beinhalten. Texte oder Teile von Texten können ausgeschnitten und exportiert werden - über einen Drucker, den Zwischenspeicher oder eine Datei; weiterhin ist es auch möglich, den ausgeschnittenen Text ohne Umweg direkt als Eingabe z.B. einer Textverarbeitung oder eines Editors zu verwenden.

Alle wichtigen Einstellungen des Programms sind mit Hilfe des HotHelpManagers editierbar; so z.B. die Farben, der Zeichensatz, die Größe und die Position des Fensters, verschiedene Ausgabe-Formate, die Tastatur-Codes für den Aufruf des Hilfe-Fensters etc. Alle Programme des HotHelp-Systems können sowohl von der Workbench als auch von der Shell aus gestartet werden und verfügen über eine übersichtliche grafische Oberfläche.

Das System arbeitet auf allen Amiga-Modellen und unter jeder Betriebssystem-Version einwandfrei. Da sein Kernstück in Form einer Shared Library vorliegt, kann auch jedes andere Programm auf die Funktionen dieser Bibliothek zugreifen. Dadurch ist es auch ohne Probleme möglich, mehrere Hilfsfenster gleichzeitig zu öffnen, in denen unabhängig voneinander verschiedene Texte angezeigt werden können. Auch als Hilfe-Funktion für eigene Programme kann HotHelp benutzt werden.

4. Anforderungen

HotHelp benötigt einen Amiga mit Kickstart 1.2 oder höher, einem Diskettenlaufwerk und 512 kByte Speicher. Das Programm arbeitet auch unter Kickstart 2.04 problemlos. Eine Speichererweiterung auf 1 MByte ist sinnvoll, aber nicht unbedingt notwendig. Um HotHelp komplett zu installieren, wird noch ein weiteres Diskettenlaufwerk benötigt. Andernfalls wären bei der Arbeit dauernde Diskettenwechsel die Folge. Optimal ist die Installation der Hilfsdateien auf Festplatte, da dort genügend Platz zur Verfügung steht und die Lesezeiten minimal sind.

5. Die Installation

Wenn Sie Ihren Amiga mit der beigefügten Diskette booten (Diskette nach dem Neustart anstelle der Workbench-Disk einlegen), steht Ihnen HotHelp bereits zur Verfügung. Damit das Programm jedoch immer auf Tastendruck erreichbar ist, muß es auf Ihrer üblichen Boot-Diskette oder Festplatte installiert werden - ansonsten müßten Sie den Rechner jedesmal mit der mitgelieferten Diskette neu starten, um Hilfsinformationen abfragen zu können.

Da das HotHelp-System aus mehreren Programmen und einer Reihe von Hilfsdateien besteht, kann die komplizierte Installation mit Hilfe eines eigenen Installations-Programms durchgeführt werden. Hierzu finden Sie im folgenden einige Erläuterungen. HotHelp setzt sich aus mehreren Teilen zusammen. Die Grundlage bilden zwei Bibliotheken, die als System-Dateien auf jeden Fall auf der Boot-Diskette (die Diskette, die direkt nach dem Einschalten des Amiga eingelegt wird) installiert werden müssen. Die Programme, die auf diese Bibliotheken zugreifen, sollten ebenfalls auf der Boot-Disk abgelegt werden; ist dort nicht mehr genug Platz vorhanden, können sie auch auf eine weitere Diskette ausgelagert werden. Da die Hilfsdateien mehr Platz beanspruchen, als auf einer normalen Boot-Diskette ohne weiteres geschaffen werden kann, sollten sie auf jeden Fall auf eine andere Diskette ausgelagert werden. Falls Sie über eine Festplatte verfügen, müssen Sie sich um dieses Thema natürlich keine Gedanken machen: Bibliotheken, Programme und Hilfstexte werden alle auf der Platte installiert und stehen automatisch zur Verfügung.

5.1 Installations-Modi

Aus der oben beschriebenen Aufteilung des HotHelp-System in Bibliotheken, Programme und Hilfstexte ergeben sich die drei automatischen Installations-Modi, aus denen Sie zu Beginn der Installation einen auswählen können.

Bei Modus I wird versucht, alle Dateien auf dem Boot-Medium zu installieren. Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie tatsächlich genügend freien Platz auf Ihrer Boot-Diskette schaffen konnten oder aber eine bootende Festplatte mit nur einer einzigen Partition besitzen.

Bei Modus II werden die Bibliotheken und Programme auf der Boot-Disk abgelegt, während die Hilfsdateien eine eigene Diskette benötigen. Wählen Sie diese Option, falls Sie nicht unter chronischem Platzmangel auf der Boot-Disk leiden. Besitzen Sie eine Festplatte, die in mehrere Partitionen aufgeteilt ist, können Sie mit Hilfe dieser Option die Binär-Dateien auf der Boot-Partition und die restlichen Dateien auf der Arbeits-Partition ablegen - sicherlich die sinnvollste Aufteilung!

Modus III installiert nur die unbedingt benötigten Bibliotheken auf der Boot-Disk und legt alle anderen Dateien und Programme auf einer weiteren Diskette ab. Diese

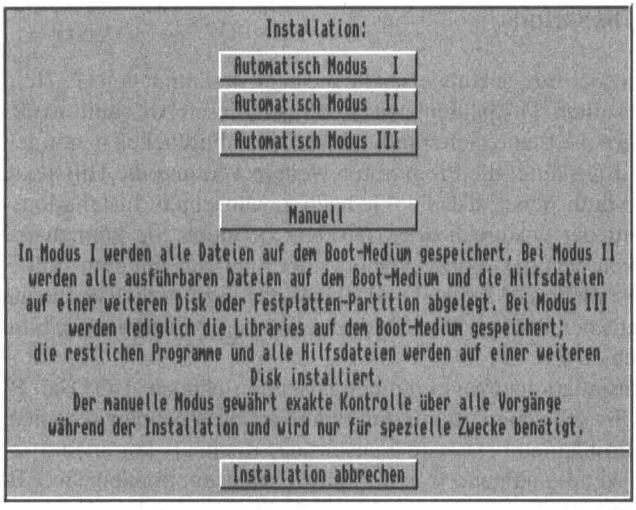

Bild 1: Die drei Installations-Modi

Option ist sinnvoll, wenn nur noch wenig freier Platz auf der Boot-Disk zur Verfügung steht.

ACHTUNG: Bei der automatischen Installation werden die Verzeichnisse 'Libs' und 'S' auf dem 'SYS:'-Gerät angesprochen. Dieses wird normalerweise bei jedem System-Start automatisch an die Boot-Diskette zugewiesen. Falls Sie Ihre Startup-Sequence so geändert haben, daß dieses Gerät auf eine andere Disk als die Boot-Disk verweist (vielleicht ja sogar auf die RAD:-Disk), sollten Sie die Zuweisung vor der Installation rückgängig machen, damit die HotHelp-Daten auf jeden Fall auf der System-Diskette abgelegt werden können.

In den Modi I und II werden die ausführbaren Programme im Verzeichnis 'HotHelp' der 'SYS:'-Diskette abgelegt. Von der Shell aus können die Programme jederzeit direkt durch Eingabe ihres Namens gestartet werden, da das Verzeichnis 'HotHelp' automatisch in den Systempfad integriert wird.

Alternativ zu den drei automatischen Modi steht noch die manuelle Installation zur Verfügung, bei der Sie Schritt für Schritt festlegen können, ob und in welchem Verzeichnis die einzelnen Teile von HotHelp installiert werden sollen. Dieser Modus ist sehr nützlich, wenn die Installation nachträglich noch geändert werden soll (oder wenn Sie der automatischen Installation nicht vertrauen...). Er ermöglicht die vollständige Kontrolle über den Installations-Ablauf. Um HotHelp normal zu installieren, genügt jedoch einer der drei automatischen Modi.

5.2 Installation auf Disketten

Sie finden im folgenden noch einige Hinweise, die Sie bei Installation von HotHelp auf Disketten beachten sollten. Festplattenbesitzer können diesen Abschnitt natürlich überspringen - sofern die Platte nicht randvoll ist. Die Bibliotheken benötigen ca. 110 freie Blöcke auf Diskette, die Programme weitere 170 und die Hilfstexte selbst 1200. Stellen Sie bitte sicher, daß sich, je nach gewünschtem Installations-Modus, genug Platz auf der entsprechenden Diskette befindet. Sie können die Anzahl noch freier Blöcke von der Workbench oder der Shell aus mit dem 'Info'-Befehl abfragen. Bei Installations-Modus II und III sollten Sie zusätzlich noch eine neue, formatierte Diskette bereithalten. Wie Sie dazu vorgehen, entnehmen Sie bitte Ihrem Amiga-Handbuch.

ACHTUNG: Da das Installations-Programm den Disketten-Namen 'HOTHELP' selbst vergibt, müssen Sie die neue Diskette mit einem anderen Namen versehen. Ansonsten kann es zu Problemen bei einem Neustart des Rechners kommen.

Um auf der Boot-Diskette genügend freien Platz zu schaffen, können Sie z.B. wenig oder gar nicht benötigte Programme aus den Schubladen 'Tools', 'Utilities' und evtl. auch 'System' entfernen oder auf eine andere Diskette verschieben. Ebenfalls überflüssig sind alle nicht benötigten Druckertreiber im Verzeichnis 'DEVS:Printers' und die meisten Tastaturbelegungen aus 'DEVS:Keymaps'. Leider müssen Sie auf die Shell zurückgreifen, um die zuletzt genannten Dateien entfernen zu können. Schlagen Sie dazu in Ihrem Handbuch nach oder ziehen Sie einen erfahrenen Anwender zu Rate.

ACHTUNG: Führen Sie alle Änderungen nur an einer Kopie Ihrer Workbench-Diskette durch. Wird versehentlich eine Datei zuviel entfernt, ist es möglich, daß der Amiga beim nächsten Start nur noch eine Fehlermeldung ausgibt. Können Sie dann auf keine funktionsfähige Boot-Diskette mehr zurückgreifen, stehen Ihre Chancen sehr schlecht...

Falls während der Installation plötzlich ein Fenster mit der Meldung 'VOLUME ... FULL' (Diskette ... ist voll) geöffnet wird, müssen Sie die Prozedur dennoch nicht abbrechen. Klicken Sie weder das 'Retry'- noch das 'Cancel'-Symbol an, sondern bringen Sie mit der Tastenkombination <Linke-Amiga>-Taste und <n> den Workbench-Screen nach vorne. Entfernen Sie dann über die Workbench oder die Shell noch einige weitere Dateien von der Diskette. Schalten Sie anschließend mit <Linke-Amiga>-Taste und <m> wieder auf den Installations-Bildschirm zurück und fahren durch Anklicken von 'Retry' (Wiederholen) mit der Installation fort.

5.3 Ablauf der Installation

Wollen Sie HotHelp auf Ihrer Boot-Diskette installieren, so legen Sie diese in das interne Laufwerk ein und starten den Rechner neu. Bei Installation auf Festplatte lassen Sie den Rechner wie üblich von dieser aus starten.
ACHTUNG: Um einen der Standard-Installationsmodi benutzen zu können, müssen Sie den Rechner auf jeden Fall mit der Boot-Disk starten, auf der HotHelp installiert werden soll bzw. von der entsprechenden Festplatten-Partition. Andernfalls werden die HotHelp-Dateien eventuell in falschen Verzeichnissen abgelegt. Keinesfalls dürfen Sie das System bei der Installation mit der HotHelp-Diskette booten - HotHelp würde dann auf der HotHelp-Diskette selbst installiert!

Legen Sie dann die HotHelp-Installations-Diskette in ein Laufwerk ein und öffnen die Disk durch einen Doppelklick auf das Piktogramm mit dem Namen 'HHInstall'. Verfahren Sie dann ebenso mit dem Piktogramm des 'HotHelpInstall'-Programms. Nach kurzer Ladezeit wird das Installations-Programm gestartet.

Nach dem Start der Installation durch Anklicken des entsprechenden Piktogrammes im Installations-Fenster können Sie als erstes festlegen, ob zusätzlich noch Pictogramme erzeugt werden sollen. Piktogramme dienen dazu, Dateien von der Workbench aus sichtbar zu machen; werden keine Piktogramme erzeugt, können Sie die installierten Dateien und Verzeichnisse von der Workbench aus auch nicht sehen oder manipulieren. Anschließend erreichen Sie einen Bildschirm, in dem Sie sich für einen der vier Installationsmodi entscheiden müssen (siehe Bild 1). Entscheiden Sie sich für die automatische Installation, gelangen Sie in einen weiteren Bildschirm. Hier müssen Sie den Namen des Verzeichnisses eingeben, in dem das Installations-Programm die Hilfsdateien und evtl. (im Modus III) auch die

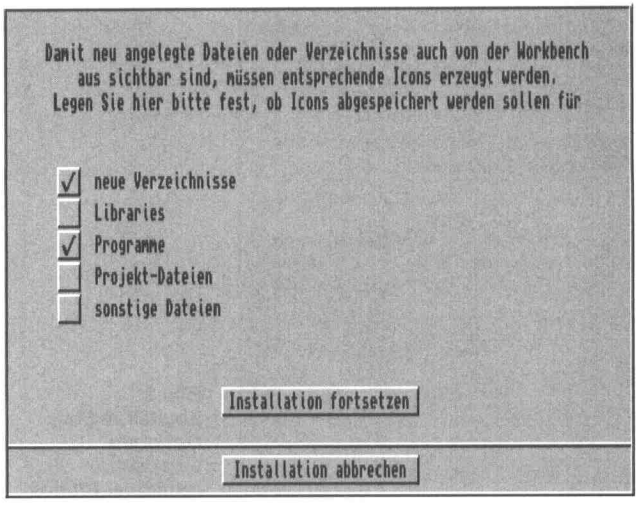

Bild 2:
Die Auswahl der Piktogramme

Programme ablegen soll. Bitte beachten Sie, daß Sie hier immer einen vollständigen Pfadnamen eingeben müssen. Einige gültige Eingaben wären also z.B.:

'DF1:HotHelp/Daten' - die Hilfsdateien werden im Verzeichnis 'HotHelp/Daten' auf der Diskette in Laufwerk 1 abgelegt.

'WORK:' - die Hilfsdateien werden im Hauptverzeichnis einer Diskette oder Festplatte mit dem Namen 'WORK' abgelegt.

'SYS:Hilfe' - die Hilfsdateien werden im Verzeichnis 'Hilfe' auf dem Boot-Medium (Diskette oder Festplatte) abgelegt.

Geben Sie in dem Eingabesymbol einen Pfadnamen an, der noch nicht existiert, so legt das Installations-Programm die benötigten Verzeichnisse automatisch an.
ACHTUNG: Sollen die Hilfsdateien auf eine weitere Diskette installiert werden und geben Sie lediglich 'DF0:' oder 'DF1:' für Laufwerk 0 oder 1 an, muß sich zu diesem Zeitpunkt bereits die entsprechende Diskette in diesem Laufwerk befinden. Sicherer ist es, den Namen der Diskette einzugeben, den Sie ihr beim Formatieren zugewiesen haben. In diesem Fall können keine Verwechslungen auftreten.

Sie haben weiterhin noch die Möglichkeit, eine HotHelp-Version mit einem eingebauten Text-Beschleuniger zu installieren. Diese ist zwar etwa 5 KByte größer als die normale Version, steigert aber die Geschwindigkeit der Textausgabe auf bis zu 250% der normalen Ausgabegeschwindigkeit. Falls Sie auf Ihrem System bereits einen anderen Text-Beschleuniger installiert haben (z.B. Blitzfonts oder FF) oder sowieso über einen schnelleren Amiga verfügen, können Sie natürlich auf diese

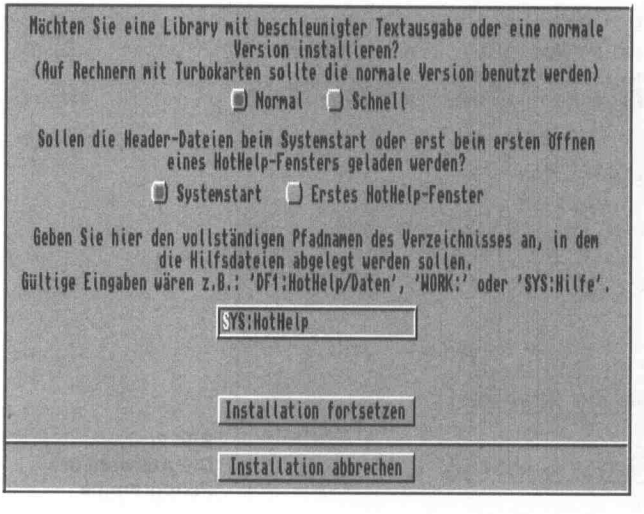

Bild 3: Einstellung der Optionen und des Hilfsdatei-Pfades

Möglichkeit verzichten. Der eingebaute Beschleuniger bringt dann keinen weiteren Geschwindigkeitsgewinn mehr. Außerdem können Sie sich noch entscheiden, ob HotHelp die benötigten Dateien direkt beim Neustart des Amiga oder erst beim ersten Öffnen eines HotHelp-Fensters einlesen soll. Dies betrifft lediglich den Zeitpunkt des Nachladens: im ersten Fall tritt während jedes Neustarts eine Verzögerung auf, während der die Dateien eingelesen werden. Im zweiten Fall ergibt sich diese Verzögerung, wenn Sie nach einem Neustart das erste HotHelp-Fenster öffnen, da die Dateien erst dann geladen werden.

Nach erfolgreicher Beendigung des Installations-Vorgangs steht HotHelp Ihnen ab dem nächsten Start des Computers in vollem Umfang zur Verfügung. Falls Sie irgendwann später einen Teil der Installation nochmals durchführen möchten, um z.B. statt der Bibliothek mit der beschleunigten Textausgabe die Version mit normaler Geschwindigkeit installieren zu lassen, können Sie dazu den manuellen Modus benutzen. Lassen Sie dann lediglich die Bibliothek neu installieren, und brechen Sie dann die Installation ab.

II. Tutorial

In diesem Kapitel werden Sie anhand praktischer Beispiele in die Arbeitsweise von HotHelp eingeführt. Dabei werden nicht alle Möglichkeiten des Systems ausführlich besprochen. Statt dessen wird Wert darauf gelegt, die wichtigsten Schritte zur Bedienung von HotHelp beispielhaft darzustellen, um eine schnelle Einarbeitung in das Hilfssystem zu ermöglichen. Dieses Kapitel wurde vor allem für den Einsteiger geschrieben, der noch über keine große Erfahrung mit Amiga-Programmen verfügt. Es enthält jedoch auch einige wertvolle Tips und Bedienungshinweise, die es auch für den Amiga-Profi interessant machen. Voraussetzung für das Nachvollziehen der Beispiele ist, daß HotHelp normal und erfolgreich installiert wurde - also z.B. über einen der automatischen Modi.

1. Der Start

Starten Sie Ihren Amiga ganz normal mit der Boot-Diskette, auf der HotHelp installiert wurde bzw. von Festplatte. Nachdem der Boot-Vorgang beendet wurde, drücken Sie eine der beiden <Alt>-Tasten (am unteren Rand der Tastatur neben den <Amiga>-Tasten). Halten Sie die Taste gedrückt und drücken Sie noch zusätzlich die <Help>-Taste (oberhalb der vier Cursortasten). Diese Tastenkombination wird als Hotkey bezeichnet, da sie ein HotHelp-Fenster öffnet, unabhängig davon, mit welchem Programm Sie gerade arbeiten. Sie können mit Hilfe dieses Hotkeys jederzeit ein HotHelp-Fenster auf jedem beliebigen Bildschirm öffnen. Das HotHelp-Fenster erscheint immer auf dem Bildschirm, auf dem sich auch das gerade aktive Fenster befindet.

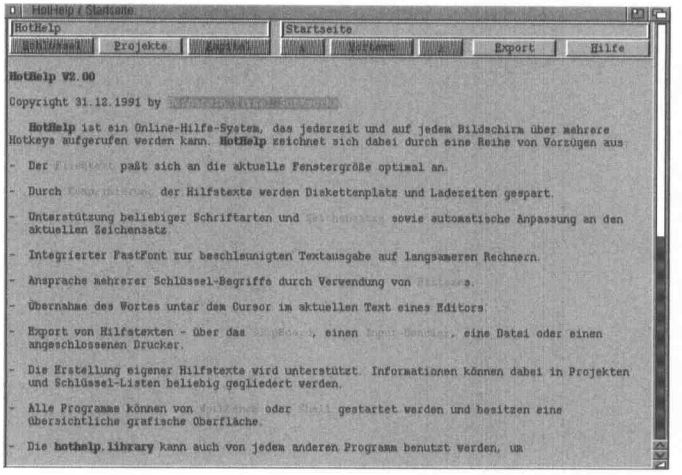

Bild 4: Das HotHelp-Fenster

ACHTUNG: Einige Programme öffnen ihren Bildschirm ohne damit zu rechnen, daß dieser auch noch von anderen Programmen verwendet wird. Aus diesem Grund kann es vorkommen, daß der Bildschirmaufbau des Programms mehr oder weniger zerstört wird. Dies tritt vor allem dann auf, wenn die Arbeit mit dem anderen Programm fortgesetzt wird, ohne das HotHelp-Fenster zu schließen. Vermeiden Sie dies daher bitte gegebenenfalls.
ACHTUNG: Schließen Sie niemals einen Bildschirm, auf dem sich noch ein offenes HotHelp-Fenster befindet! Sie ziehen HotHelp damit den Boden unter den Füßen weg!

In dem neu geöffneten HotHelp-Fenster finden Sie einige einleitende Sätze über das Programm. Am oberen Rand sehen Sie zwei Eingabe-Symbole. Darunter befindet sich eine Zeile mit acht Symbolen. Im rechten Rahmen des Fensters sehen Sie noch ein Proportional-Symbol (das Rechteck innerhalb des größeren Rahmens) und darunter zwei weitere Symbole.

Im folgenden werden Sie anhand praktischer Beispiele Schritt für Schritt mit der Bedeutung der einzelnen Kontroll-Elemente vertraut gemacht. Anschließend verfügen Sie über genügend Wissen, um HotHelp im praktischen Einsatz bedienen zu können.

1.1 Texte und Fenstergröße

HotHelp arbeitet nicht zeilen-, sondern fließtext-orientiert. Was das bedeutet, vergegenwärtigen Sie sich am besten anhand eines Beispiels:

Verändern Sie mit Hilfe des Größen-Symbols in der rechten unteren Fenster-Ecke die Größe des HotHelp-Fensters, indem Sie es etwa auf die Hälfte verkleinern. Wie Sie sehen, paßt sich der Text nach der Änderung automatisch an die neue Fenstergröße an; die Zeilenumbrüche werden so berechnet, daß möglichst viele Worte in einer Zeile Platz haben. Unabhängig von der Größe und Lage des Fensters ist der Text so immer optimal lesbar. Dies kann sehr nützlich sein, wenn Sie mit mehreren Fenster gleichzeitig arbeiten. Sie können dann z.B. das HotHelp-Fenster neben Ihr Arbeits-Fenster legen und haben so beides gut im Überblick. Vergrößern Sie jetzt das Fenster bitte wieder, bevor Sie fortfahren.

1.2 Texte und Querverweise

Wie Sie anhand des Proportional-Symbols im rechten Fensterrand sehen können, ist der geladene Text nicht komplett sichtbar, da er mehr Zeilen beinhaltet, als momentan im HotHelp-Fenster Platz haben. Der Balken, der den sichtbaren Textausschnitt repräsentiert, ist demzufolge kleiner als der ihn umgebende Kasten, der den gesamten Text darstellt. Klicken Sie mit der Maus innerhalb des Kastens unter den Balken, verschiebt sich der Text, und die nächste Bildschirmseite wird sichtbar.

Ein weiterer Mausklick, jetzt oberhalb des Balkens, zeigt Ihnen wieder die vorhergehende Seite an. Soll der Text nicht seiten-, sondern zeilenweise verschoben werden, können dazu die beiden Symbole unterhalb des Proportional-Symbols verwendet werden. Wird eines der Symbole nur kurz angeklickt, wird der sichtbare Textausschnitt um eine Zeile in die entsprechende Richtung verschoben. Wird die linke Maustaste gedrückt gehalten, tritt nach einer kurzen Zeit eine automatische Wiederholungsfunktion in Kraft. Mit Hilfe des Proportional-Symbols und der beiden Symbole darunter können Sie also den gesamten Hilfstext durchsehen. Dabei werden Sie feststellen, daß einige Worte im Text farbig hervorgehoben sind. Hierbei handelt es sich um Querverweise, die auf einen weiteren Text mit zusätzlichen, verwandten oder weiterführenden Informationen hinweisen.

Klicken Sie zweimal schnell hintereinander mit der linken Maustaste auf den Querverweis 'Bernstein Zirkel Softworks'. Durch diesen Doppelklick wird HotHelp dazu aufgefordert, den zugehörigen Hilfstext nachzuladen. Sie können diesen neuen Hilfstext nun ebenso durchblättern und evtl. weitere Querverweise verfolgen. Wollen Sie wieder zum vorherigen Text zurückkehren, können Sie dazu das Vortext-Symbol benutzen. Klicken Sie dieses Symbol an, bringt HotHelp Sie wieder zum zuletzt gesehenen Hilfstext zurück. Das Programm merkt sich dabei nicht nur den letzten Text, sondern bis zu 20 weitere Texte. Sie können also 20 Querverweise verfolgen und dann durch mehrmaliges Anklicken dieses Symbols wieder bis zur zuerst gelesenen Seite zurückkehren. Ebenso ist es möglich, einem Querverweis zu folgen, die entsprechende Information durchzulesen, dann wieder auf die vorherige Seite zurückzukehren und einem anderen Verweis nachzugehen. Es ist natürlich auch möglich, nacheinander mehr als 20 Querverweise anzuwählen - Sie können dann lediglich die zuerst gelesenen Texte nicht mehr über das Vortext-Symbol zurückholen.

1.3 Schlüssel und Namensmuster

Wie Sie beim Verfolgen der Querverweise vielleicht bemerkt haben, haben sich bei der Darstellung einer neuen Textseite der Inhalt der beiden Eingabe-Symbole am oberen Fensterrand sowie der Titel des Fensters geändert. Bevor wir näher darauf eingehen, eine kurze Erläuterung zur Philosophie von HotHelp:

Bei HotHelp können verschiedene Hilfstexte, die sich mit einem Thema befassen, zu Projekten zusammengefaßt werden. Dabei muß jeder Text über mindestens ein Schlüsselwort verfügen, unter dem dieser spezielle Text angesprochen werden kann. Mit einer Bibliothek verglichen würde jedes Buch als Projekt aufgefaßt; jeder Eintrag im Index eines Buches, unter dem eine bestimmte Textseite mit Informationen zu dem Index-Begriff aufgefunden werden kann, wäre ein Schlüssel innerhalb des Projektes. Es könnte also z.B. ein Projekt mit dem Namen 'Der große Brockhaus' geben, in dem die Schlüssel von 'A', 'Aa' und 'Aabenraa' bis schließlich 'Zytotubuli', 'Zytozentrum' und 'Zywiec' auftauchen (18. Auflage).

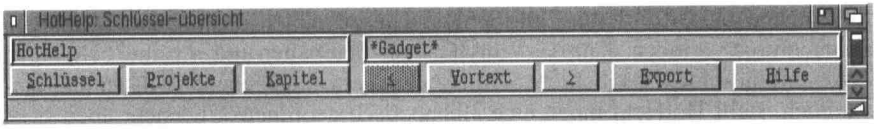

Bild 5: Die HotHelp-Titelleiste

Im linken der beiden Eingabe-Symbole finden Sie immer den Namen des Projektes, in dem sich der aktuelle Text befindet; im rechten befindet sich der Name des Schlüssels, unter dem der aktuelle Text angesprochen wurde. In der Titelleiste des HotHelp-Fensters werden diese Namen ebenfalls aufgeführt. Dazwischen finden Sie evtl. noch weitere Informationen über diesen speziellen Schlüssel. Hinter dem Schlüssel-Namen kann sich dort außerdem noch ein für diesen Hilfstext spezifischer Titel befinden. Beim ersten Öffnen des HotHelp-Fensters ist als Projekt der Name 'HotHelp' und als Schlüssel 'Startseite' eingetragen. Sie sehen also einen Text aus dem Projekt mit dem Namen 'HotHelp', der unter dem Schlüssel 'Startseite' aufgefunden wurde. In diesem Projekt sind alle Hilfsinformationen über das HotHelp-System selbst versammelt; die 'Startseite' enthält einige einführende Informationen dazu. Klicken Sie nun einen Querverweis an, so benutzt HotHelp diesen Verweis als neuen Suchschlüssel und stellt den zu diesem Schlüssel gehörenden Hilfstext dar. Sie haben allerdings auch die Möglichkeit, einen Schlüssel von Hand in das rechte Eingabe-Symbol einzutragen. Möchten Sie z.B. Informationen über das Vortext-Symbol abrufen, klicken Sie dazu bitte auf das rechte Eingabe-Symbol. Löschen Sie das dort eingetragene Wort und tragen Sie stattdessen den Begriff 'Vortext-Gadget' dort ein. Bestätigen Sie die Eingabe über die <Return>-Taste. Haben Sie sich verschrieben, erhalten Sie jetzt die Mitteilung, daß der gewünschte Schlüssel nicht gefunden werden konnte. Korrigieren Sie bitte Ihre Eingabe und bestätigen Sie nochmals durch <Return>. HotHelp untersucht nun alle Schlüssel des Projektes 'HotHelp', bis es den gewünschten Begriff gefunden hat und stellt dann den zugehörigen Hilfstext auf dem Bildschirm dar. Bei der Suche wird nicht unterschieden zwischen Groß- und Kleinschreibung; 'vORTEXT-Gadget' wäre also eine ebenso gültige (wenn auch unschöne) Eingabe.

Die Eingabe eines Schlüssels über die Tastatur hat zwei Vorteile: Ist die Schreibweise des gesuchten Begriffs bekannt, kann dieser direkt gefunden werden - auch wenn er nicht als Querverweis im aktuellen Text auftaucht. Weiterhin haben Sie bei Eingabe über die Tastatur noch die Möglichkeit, über Muster ganze Gruppen von Schlüsseln auszuwählen. Dazu wieder ein Beispiel: Wollen Sie sich z.B. alle Texte des HotHelp-Projektes anzeigen lassen, die sich mit der Steuerung des Programms über Symbole befassen, so gehen Sie dazu wie folgt vor: Wählen Sie wieder das rechte Eingabe-Symbol an und löschen den dort eingetragenen Begriff. Stattdessen geben Sie dort als Schlüssel-Begriff '*Gadget*' ein und bestätigen die Eingabe über die <Return>-Taste. Der Stern ist ein sogenanntes Joker-Zeichen, das mit jeder beliebigen (auch leeren) Zeichenfolge übereinstimmt. In unserem Beispiel ist dies

für HotHelp die Aufforderung, alle Schlüssel auszuwählen, die mit einer beliebigen Zeichenfolge beginnen, dann das Wort 'Gadget' beinhalten und mit einer beliebigen Zeichenfolge enden. Da mehrere Schlüssel mit dem eingegebenen Muster übereinstimmen, stellt HotHelp Ihnen eine alphabetisch geordnete Übersicht über diese Schlüssel dar. Es handelt sich bei dieser Übersicht um eine Reihe von Querverweisen, die Sie wie üblich durch einen Doppelklick mit der linken Maustaste auswählen können. Bitte wählen Sie nun aus dieser Übersicht den Verweis 'Vortext-Gadget' mit einem Doppelklick aus und achten Sie auf die Titelzeile. Während im Schlüssel-Symbol nach wie vor Ihre Eingabe '*Gadget*' sichtbar ist, finden Sie in der Titelzeile als Schlüssel 'Vortext-Gadget'. Sie können also auf einen Blick sehen, welches Muster gesucht wurde (Schlüssel-Symbol) und welcher der dazu passenden Schlüssel gerade angezeigt wird (Titelzeile).

Muster können beliebig komplex sein. Das Muster 'a*x*q' würde z.B. alle Schlüssel ansprechen, die mit einem 'a' beginnen und einem 'q' enden und irgendwo dazwischen noch ein 'x' enthalten; also z.B. 'abcdexopq' oder auch 'axq'. Geben Sie lediglich einen einzelnen Stern ein, so zeigt Ihnen HotHelp eine Übersicht aller in dem Projekt vorhandenen Schlüssel an. Dies ist jedoch nur wenig sinnvoll, da die Informationen lediglich alphabetisch geordnet sind - nicht jedoch nach inhaltlichen Zusammenhängen.

Durch die Eingabe eines Schlüssels mit Namensmustern können Sie sich viel Sucharbeit ersparen und auch bei nicht bekannter Formulierung des Schlüssels noch die gesuchten Informationen auffinden. Möchten Sie sich z.B. über die Möglichkeit informieren, HotHelp über die Tastatur zu steuern, wissen aber nicht, ob der entsprechende Schlüssel nun 'Tastatur-Steuerung', 'Steuerung durch Tasten' oder 'Tasten-Steuerung' heißt, so können Sie einfach '*Tast*' eingeben. Existieren mehrere Schlüssel, die die Folge 'Tast' beinhalten, zeigt HotHelp eine Übersicht an, aus der Sie den gesuchten Schlüssel auswählen können. Falls Sie nicht wissen, ob ein Begriff mit Bindestrich geschrieben wird (z.B. 'Such-Schlüssel' oder 'Suchschlüssel'), geben Sie an der entsprechenden Stelle einfach einen Stern an: 'Such*Schlüssel'. Dieses Muster würde zu beiden der oben gezeigten Schreibarten passen; Sie finden den gesuchten Schlüssel also auf jede Fall. Wollen Sie sich nun alle Schlüssel einer Schlüssel-Übersicht der Reihe nach anschauen, so könnten Sie dazu wie folgt vorgehen: Ersten Querverweis anklicken; nach dem Lesen des zugehörigen Textes mit dem Vortext-Symbol wieder zur Schlüssel-Übersicht zurückkehren und den zweiten Schlüssel anklicken; Text durchlesen, zurückgehen, dritten Schlüssel auswählen etc. Gerade bei vielen Schlüsseln ist dieses Hin- und Herschalten zwischen der Schlüssel-Übersicht und den verschiedenen Textseiten lästig. Um die Bedienung zu vereinfachen, finden Sie links und rechts vom Vortext-Symbol zwei weitere Symbole, die mit einem nach links bzw. rechts zeigenden Pfeil beschriftet sind. Sobald zu einem eingegebenen Schlüssel-Begriff mindestens zwei passende Schlüssel existieren, können Sie diese mit Hilfe der beiden Pfeil-Symbole nacheinander ansehen. Das Pfeil-Links-Symbol zeigt Ihnen den vor dem aktuellen Schlüssel liegenden Hilfstext an, das Pfeil-Rechts-Symbol den folgenden. Sie

können sich so sehr einfach durch längere Schlüsselübersichten hindurcharbeiten.

Links vom Pfeil-Links-Symbol finden Sie das Kapitel-Symbol. Wird es angewählt, zeigt HotHelp das dem aktuellen Hilfstext übergeordnete Kapitel an. Sie gelangen somit in der Hierarchie der Hilfstexte eine Ebene weiter nach oben. Dieses Symbol ist besonders dann sinnvoll, wenn Sie durch direkte Eingabe eines Schlüssels über die Tastatur einen Text erhalten haben und dann weitere, dazu 'parallele' Informationen suchen. Diese Möglichkeit ist vor allem in Hilfsdateien mit einer starken Gliederung nützlich; sind alle Schlüssel mehr oder weniger gleichbedeutend (wie z.B. im Glossar, wo keine Klassifizierung der Schlüssel sinnvoll ist), ist das Symbol wenig hilfreich. Dazu wieder ein Beispiel: Lassen Sie sich eine Übersicht über alle Schlüssel geben, die das Wort 'Gadget' beinhalten, indem Sie '*Gadget*' in das rechte Eingabefeld eintragen. Wählen Sie dann nochmals den Schlüssel 'Vortext-Symbol', um einige Informationen über dieses Symbol zu erhalten. Betätigen Sie nun das Kapitel-Symbol. Sie erhalten dann von HotHelp einen Text, der alle Symbole nennt, die neben dem Vortext-Symbol noch im HotHelp-Fenster auftauchen können. Durch Auswahl eines Querverweises können Sie nun auch über diese Symbole Informationen abrufen.

Zur Arbeit mit Schlüsseln finden Sie noch ein weiteres Symbol am linken Rand das Fensters. Es trägt die Aufschrift 'Schlüssel' und erzeugt nochmals die Übersicht über alle zum eingegebenen Muster passenden Schlüssel. Wählen Sie dazu nochmals die Übersicht zu '*Gadget*' an und sehen mit Hilfe der beiden Pfeil-Symbole einige der Texte durch. Anstatt dann über mehrmaliges Betätigen des Vortext-Symbols wieder zur Schlüsselübersicht zurückzukehren, können Sie diese auch direkt über das Schlüssel-Symbol wieder aufrufen. Dies ist z.B. sinnvoll, wenn Sie schon einige Texte am Anfang der Übersicht gelesen haben, dann aber die folgenden Texte überspringen und einen Text vom Ende der Übersicht einsehen wollen. Anstatt über das Pfeil-Rechts-Symbol alle folgenden Texte bis zum gewünschten durchzugehen, können Sie die Schlüssel-Übersicht aufrufen und den gesuchten Schlüssel direkt auswählen.

1.4 Projekte

Bisher haben wir uns nur innerhalb des HotHelp-Projektes bewegt. Es existieren aber noch weitere Projekte; eine Übersicht erhalten Sie, wenn Sie das Projekt-Symbol anklicken. HotHelp erzeugt eine Übersicht über alle geladenen Projekte, von denen Sie eines wie gewohnt mit einem Doppelklick anwählen können. Dadurch erhalten Sie eine Übersicht über den Inhalt des Projekts. Wählen Sie z.B. das HotHelp-Projekt aus, erhalten Sie genau die Seite, die Sie auch beim ersten Öffnen des Fensters gesehen haben. Über das Vortext-Symbol können Sie dann wieder zur Projekt-Übersicht zurückkehren. Wie Sie sehen, verhalten die Projekte sich also ebenso wie Querverweise: durch Anklicken erhalten Sie eine Seite mit einleitenden Informationen, von der aus Sie dann tiefer in das Projekt einsteigen können.

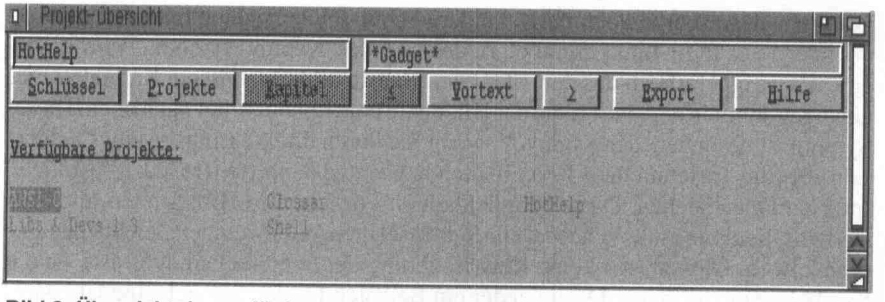

Bild 6: Übersicht der verfügbaren HotHelp-Projekte

Ebenso wie Schlüssel können auch Projekte über Namensmuster angesprochen werden. Sie können hierfür das linke der beiden Eingabe-Symbole benutzen. Wollen Sie z.B. eine Übersicht aller mit dem Buchstaben 'a' beginnenden Schlüssel in allen Projekten, geben Sie '*' als Projekt-Muster in das linke und 'A*' als Schlüssel-Muster in das rechte der beiden Eingabe-Symbole ein. Sie erhalten dann eine nach Projekten und alphabetisch sortierte Übersicht.
ACHTUNG: Bestätigen Sie eine Eingabe im Projekt-Eingabesymbol mit <Return>, so wird automatisch das zweite Eingabesymbol für den Schlüssel-Begriff aktiviert. Erst wenn Sie hier einen entsprechenden Begriff eingetragen und mit <Return> bestätigt haben, beginnt HotHelp mit der Suche!

Um Informationen aus einem anderen als dem aktuellen Projekt einzusehen, haben Sie zwei Möglichkeiten: Betätigen Sie das Projekt-Symbol und wählen Sie dann das gewünschte Projekt aus, oder geben Sie den Namen des neuen Projekts direkt in das linke der beiden Eingabe-Symbole ein. Es kann außerdem zu einem Wechsel des Projekts kommen, wenn Sie einen Querverweis auswählen, dessen zugehöriger Schlüssel in einem anderen Projekt liegt. Dann wird dieses Projekt zum neuen aktuellen Projekt.

1.5 Zusammenfassung der Such-Möglichkeiten

HotHelp bietet prinzipiell zwei verschiedene Wege, auf denen eine gewünschte Information aufgefunden werden kann.

Der erste Weg ist sehr einfach, wenn Ihnen der Schlüssel-Begriff, unter dem die Informationen abgelegt sind, bereits bekannt ist. In diesem Fall können Sie diesen Begriff direkt in das Schlüssel-Symbol eingeben und erhalten die gewünschte Information umgehend. Sind Sie sich nicht sicher, in welchem Projekt sich der Schlüssel befindet, geben Sie als Projektnamen einfach '*' ein; HotHelp durchsucht daraufhin alle Projekte nach dem angegebenen Schlüssel-Begriff. Ist die genaue Schreibweise eines Schlüssels unbekannt, kann ebenfalls das '*'-Zeichen verwendet werden. Es gibt aber auch Fälle, in denen Ihnen lediglich ein Bereich bekannt ist, in dem sich die gesuchten Informationen befinden, nicht jedoch der passende

Schlüssel-Begriff. Nehmen wir z.B. an, Sie entwickeln ein Programm und wollen einen sogenannten 'IntuiText' auf den Bildschirm ausgeben, können sich aber beim besten Willen nicht mehr an den Namen der dazu benötigten Funktion erinnern. Ihnen ist jedoch bekannt, daß es sich um eine Funktion des Betriebssystems handelt. Also können Sie das Projekt 'Libs & Devs' zu Rate ziehen. Nach der Auswahl dieses Projektes aus der Projekt-Übersicht erhalten Sie eine Übersicht über alle existierenden Bibliotheken. Da Sie auch wissen, daß IntuiTexte von Intuition angeboten werden, können Sie dem Verweis 'intuition.library' folgen. Sie erhalten eine Übersicht aller Intuition-Funktionen, in der Sie auch nach kurzer Suchzeit eine Funktion mit dem Namen 'PrintIText' entdecken werden.

Sie hätten sich natürlich auch anders an die Information herantasten können: unter der Beschreibung der IntuiText-Struktur (dieses Schlüsselwort ist Ihnen ja bekannt, da Sie genau solch eine Struktur ausgeben möchten) befindet sich auch ein Hinweis auf die PrintIText-Funktion. Nach Eingabe von 'IntuiText' in das Schlüssel-Symbol hätten Sie dann lediglich noch dem Querverweis für 'PrintIText' folgen müssen, um die gesuchten Informationen zu erhalten.

Der beste Weg, die passenden Informationen aufzufinden, hängt also sowohl von den bereits bekannten Fakten als auch von Ihren persönlichen Vorlieben ab. Finden werden Sie die gesuchten Informationen jedoch immer!

1.6 Hilfe? Hilfe!

Benutzen Sie das Hilfe-Symbol, so lädt HotHelp eine Seite mit kurzen Hilfsinformationen. Über Querverweise können Sie von hier aus alle benötigten Informationen schnell und bequem abfragen.

Ist Ihnen die genaue Bedeutung eines Symbols entfallen, so genügt es, dieses mit der rechten Maustaste anzuklicken. HotHelp gibt Ihnen daraufhin eine kurze Erklärung des entsprechenden Symbols. Bitte beachten Sie jedoch, daß das HotHelp-Fenster dazu unbedingt aktiv sein muß, ansonsten wird der Mausklick ignoriert. Klicken Sie das Fenster daher gegebenenfalls vorher mit der linken Maustaste z.B. in der Titelleiste an.

1.7 Export von Hilfstexten

Haben Sie in einem Hilfstext besonders interessante Informationen gefunden, die Sie in anderen Programmen noch weiterbearbeiten möchten, benutzen Sie bitte das Export-Symbol. Daraufhin schaltet HotHelp in den sogenannten 'Ausschneide-Modus' um. In diesem Modus sind weder die beiden Eingabe-Symbole noch irgendwelche Querverweise im Text sichtbar. Ein Wechsel des Textes auf diesem Wege ist also von hier aus nicht möglich, dazu müssen Sie den Auschneide-Modus

erst wieder verlassen. Zu diesem Zweck steht Ihnen das Zurück-Symbol zur Verfügung.

Um einen Text zu exportieren, müssen Sie zuerst den gewünschten Ausschnitt festlegen. Es ist ja durchaus möglich, daß nur ein kleiner Teil eines großen Hilfstextes von Interesse für Sie ist. Um einen solchen Ausschnitt zu markieren, gibt es drei verschiedene Methoden, von denen hier eine genauer beschrieben werden soll. Eine komplette Erklärung finden Sie in Kapitel 3. Stellen Sie den Textausschnitt so ein, daß die Anfangszeile des gewünschten Blocks innerhalb des aktuellen Hilfstextes sichtbar ist und klicken diese Zeile mit der linken Maustaste an. Die Zeile wird invertiert dargestellt. Halten Sie die Maustaste weiter gedrückt und ziehen die Maus nach unten. Dabei wird jede der Folgezeilen ebenfalls invertiert. Überschreiten Sie mit der Maus den unteren Fensterrand, wird der Text automatisch weiter gescrollt. Lassen Sie die Maustaste los, sobald Sie das Ende des Text-Blocks erreicht haben. Sie können auf diese Weise jeden beliebigen Bereich eines Textes zum Ausschneiden markieren, indem Sie auf die erste Zeile des gewünschten Bereiches klicken und die Maus bei gedrückt gehaltener Maustaste bis zur letzten Zeile des Bereiches ziehen. Der so markierte Bereich kann nun mit Hilfe der linken vier Symbole ausgeschnitten werden; von diesen werden hier das Drucker- und das Ram-Datei-Symbol beschrieben.

Möchten Sie den markierten Text auf einem angeschlossenen Drucker ausgeben, betätigen Sie jetzt bitte des Drucker-Symbol. Der Block wird anhand der aktuellen System-Einstellungen (die mittels des System-Programmes 'Preferences' festgelegt werden können) auf einem angeschlossenen Drucker ausgegeben. Wollen Sie den Text jedoch in einer Datei ablegen, um ihn noch mit anderen Programmen weiter zu bearbeiten, können Sie dafür das Ram-Datei-Symbol benutzen. Es legt den Text unter dem Namen 'HotHelp_ClipData_0' in der Ram-Disk ab. Speichern Sie noch einen weiteren Text mit diesem Symbol ab, so erhält die neue Datei den Namen 'HotHelp_ClipData_1', die nächste 'HotHelp_ClipData_2' etc. Sie können diese

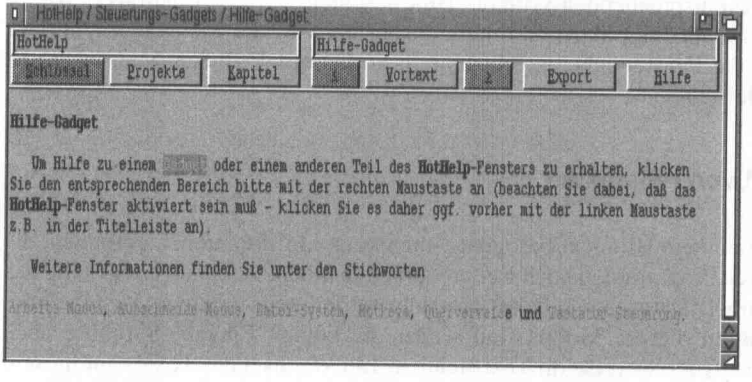

Bild 7: Die HotHelp-Hilfsseite

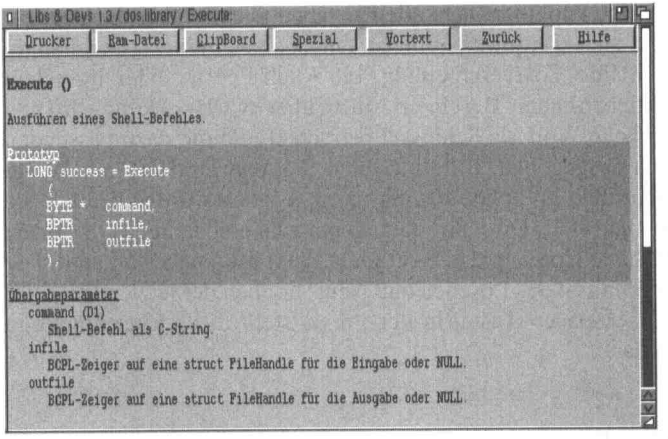

Bild 8: Der Ausschneide-Modus der Export-Funktion

Dateien dann mit Hilfe eines Editors oder einer Textverarbeitung laden und bearbeiten.

Kommt es beim Export zu einem Fehler, gibt HotHelp eine entsprechende Meldung aus. Andernfalls wird die Markierung entfernt und Sie können nun über das Zurück-Symbol den Ausschneide-Modus verlassen oder auch einen weiteren Text ausschneiden. Auf die beschriebene Weise können alle Texte exportiert werden, die in einem HotHelp-Fenster angezeigt werden können, also nicht nur Hilfstexte, sondern z.B. auch Schlüssel-Übersichten.

2. Der Start - Möglichkeit 2

Nachdem Sie nun die wichtigsten Handgriffe zur Bedienung von HotHelp beherrschen, sollen hier noch zwei weitere Möglichkeiten geschildert werden, ein HotHelp-Fenster zu öffnen. Schließen Sie dazu ein eventuell noch geöffnetes HotHelp-Fenster mit Hilfe des Schließ-Symbols am linken Rand der Titelleiste, damit Sie eine weitere Möglichkeit zum Öffnen eines HotHelp-Fensters gleich in der Praxis kennenlernen können.

Nehmen wir an, Sie befinden sich gerade in einem Shell-Fenster und wollen den Dir-Befehl verwenden. Leider ist Ihnen die Syntax der Option 'Inter' entfallen. Sie könnten jetzt über die Tastenkombination <Alt>-<Help> das HotHelp-Fenster öffnen, als Projekt 'Shell' und als Schlüssel 'Dir' eintragen und dadurch die gewünschte Information erhalten. Es gibt jedoch einen wesentlich einfacheren Weg zu dem gewünschten Hilfstext. Öffnen Sie dazu nun ein Shell-Fenster und tippen dort 'dir' ein (ohne Parameter oder <Return> am Ende). Drücken Sie nun die <Ctrl>-Taste (am linken Rand der Tastatur neben der <CapsLock>-Taste) zusammen mit der <Help>-Taste. Das HotHelp-Fenster öffnet sich, statt der Startseite des HotHelp-Projektes, erhalten Sie direkt die gewünschte Übersicht über den Dir-Befehl. Wie

funktioniert das nun? HotHelp überwacht alle Eingaben, die Sie über die Tastatur vornehmen und merkt sich das jeweils zuletzt eingegebene Wort - unabhängig davon, ob Sie dies in Ihre Textverarbeitung, ein Shell-Fenster oder irgendein anderes Fenster geschrieben haben. Bei einem Aufruf über <Ctrl>-<Help> wird nun dieses zuletzt eingegebene Wort als Schlüssel betrachtet und die dazu passenden Informationen werden ausgegeben. Bitte beachten Sie, daß HotHelp nur Worte übernehmen kann, die direkt und ohne Korrektur eingegeben wurden. Hätten Sie sich z.B. verschrieben und statt 'Dir' 'Sir' eingegeben und erst dann das 'S' gegen ein 'D' ausgetauscht, hätte HotHelp das Wort nicht mehr als solches erkannt. Die einzig zulässige Editierung ist das Löschen und Neuschreiben der letzten Buchstaben mit Hilfe der <Backspace>-Taste. In der Praxis stellt diese Einschränkung jedoch kein Problem dar.

3. Der Start - Möglichkeit 3

Die dritte Möglichkeit, ein HotHelp-Fenster zu öffnen, ist vor allem für den Programmierer interessant. Voraussetzung ist die Benutzung der Editoren Edward von MAXON, CygnusEd von CygnusSoft Software oder TurboText von Oxxi. Wird in einem dieser Editoren der Cursor auf ein Wort plaziert, so kann mit Hilfe der Kombination einer der <Shift>-Tasten (oberhalb der <Alt>-Tasten) mit der <Help>-Taste Hilfe zu diesem Wort angefordert werden. HotHelp fordert dazu über eine spezielle Schnittstelle des Editors das aktuelle Wort an und sucht dazu passende Hilfsinformationen in allen Projekten. Möchten Sie z.B. in einem Programm die Funktion 'AutoRequest ()' aufrufen, haben aber die Reihenfolge der Parameter vergessen, genügt es, den Cursor auf dieses Wort zu plazieren. Über <Shift>-<Help> erhalten Sie dann alle wesentlichen Angaben zu dieser Funktion - ein Service, den Sie schon bald nicht mehr missen möchten!

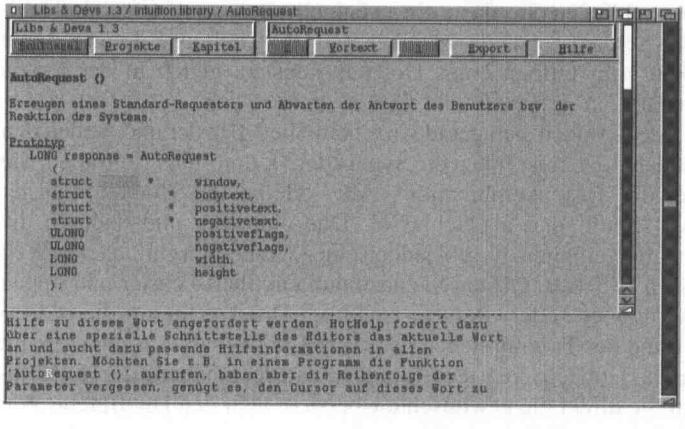

Bild 9: Übernahme des Wortes 'AutoRequest' aus dem Editor

3.1 Tastatur-Bedienung

Bisher wurden alle Symbol-Funkionen nur mit Hilfe der Maus ausgelöst. Daneben können jedoch auch alle Funktionen eines HotHelp-Fensters direkt über die Tastatur aufgerufen werden, der Griff zur Maus ist also überflüssig! Eine komplette Übersicht über alle Tastatur-Funktionen finden Sie in Anhang A.

III. Referenz

In diesem Kapitel finden Sie eine umfassende Beschreibung aller Möglichkeiten des HotHelp-Systems. Sie werden sicherlich einige Wiederholungen aus Kapitel 2 finden; im Gegensatz zum zweiten Kapitel wird hier jedoch auf Beispiele verzichtet und alle Optionen werden komplett beschrieben. Insbesondere werden auch alle Tastatur-Kürzel für die verschiedenen Symbole aufgeführt und die Benutzung der übrigen Dienstprogramme erläutert.

1. Bestandteile von HotHelp

Den Kern von HotHelp bildet eine sogenannte Shared Library. In ihr sind alle Funktionen zusammengefaßt, die zwischen dem Öffnen und dem Schließen eines HotHelp-Fensters benötigt werden. Hierunter fällt also das Einlesen von Hilfstexten, deren Darstellung auf dem Bildschirm, die Reaktion auf Benutzereingaben etc.

Alle anderen Aufgaben (im wesentlichen der Aufruf eines HotHelp-Fensters) werden von eigenständigen Programmen bearbeitet, die lediglich auf die Bibliothek zurückgreifen. Weiterhin existiert noch der HotHelpManager; dies ist ein Programm, das drei verschiedene Aufgaben übernimmt: Übersetzung von eigenen Texten zu neuen Hilfsdateien, Pflege bereits existierender Projekte und Editierung einer Reihe von Einstellungen, die das Verhalten von HotHelp steuern.

Im folgenden werden zuerst die Funktionen der Bibliothek erklärt; daran anschließend wird jedes Dienstprogramm in einem eigenen Abschnitt behandelt.

2. Das Datei-System von HotHelp

HotHelp erwartet ein AmigaDOS-Gerät mit dem Namen 'HotHelp:'. Es kann sich dabei um eine Diskette oder Partition mit diesem Namen handeln; normalerweise wird er jedoch automatisch über einen Assign-Befehl beim Systemstart zugewiesen. Auf diesem Gerät werden alle für HotHelp notwendigen Dateien untergebracht. Dies sind eine Datei mit Einstellungen und die Hilfstext-Datei für den HotHelpManager. Ist diese nicht vorhanden, kann im HotHelpManager keine Hilfe angefordert werden. In einem Unterverzeichnis mit dem Namen 'Projekte' werden alle Projekt-Daten abgelegt. HotHelp verwaltet zu jedem Projekt zwei Dateien: eine Header-Datei, die Informationen über die Schlüssel des Projektes enthält, und eine Text-Datei, die die eigentlichen Hilfstexte enthält. Die Header-Dateien müssen sich innerhalb des Projekte-Verzeichnisses befinden, die Text-Dateien können mit Hilfe des HotHelpManagers auch an einen beliebigen anderen Ort verschoben werden. Der Vorteil dieses Systems ist, daß beim Start von HotHelp lediglich die Header-

Dateien geladen werden müssen. Eine Text-Datei wird erst benötigt, wenn tatsächlich ein Text aus dem entsprechenden Projekt dargestellt werden soll. Dies kann z.B. sinnvoll sein, wenn keine Festplatte zur Verfügung steht und die Hilfstexte nicht mehr auf einer einzigen Diskette Platz finden. In diesem Fall können die weniger häufig benötigten Texte auf eine weitere Diskette ausgelagert werden; diese muß erst wieder eingelegt werden, wenn tatsächlich einer dieser Texte angezeigt werden soll.

Werden Hilfsdateien längere Zeit nicht benötigt, können sie mit Hilfe des HotHelpManagers ausgeschaltet werden. Sie werden dann aus dem Speicher entfernt und auch beim nächsten Start des Rechners nicht wieder eingelesen.

3. Die HotHelp-Bibliothek

Im folgenden werden die einzelnen Elemente eines geöffneten HotHelp-Fensters und die Möglichkeiten der Bedienung beschrieben.

3.1 Allgemeines

3.1.1 Fließtext

HotHelp stellt Hilfstexte als Fließtext dar. Das bedeutet, daß der Text bei jeder Änderung der Fenstergröße immer so umgebrochen wird, daß er möglichst gut lesbar ist. Unabhängig von der Größe und Position des Fensters ist der Text so immer optimal lesbar.

3.1.2 Die Titelleiste

In der Titelleiste des HotHelp-Fensters und in der des zugrundeliegenden Bildschirms erhalten Sie alle wesentlichen Informationen über den aktuell sichtbaren Text. Sie finden dazu zuerst den Namen des Projektes, dem der Hilfstext entstammt. Dahinter findet sich der Name des Schlüssels; dies ist gerade bei Verwendung eines Namensmusters sinnvoll, wenn mehrere unterschiedliche Schlüssel angewählt sind. Hinter einem Doppelpunkt kann dann noch ein Titel folgen, der spezifisch für diesen Hilfstext ist. Zwischen Projekt- und Schlüsselname können auch noch Informationen über die Art dieses Schlüssel auftreten, die bei Benutzung des Kapitel-Symbols

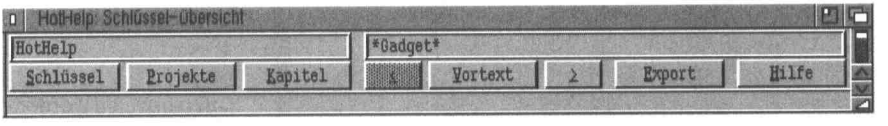

Bild 10: Die HotHelp-Titelleiste

ausgewertet werden. Das klingt zwar kompliziert, liest sich in der Praxis aber ohne Probleme, da die gegebenen Informationen gut aufeinander abgestimmt sind.

Zusammen mit den beiden Eingabe-Symbolen für Projekt und Schlüssel sind alle wichtigen Informationen am oberen Fensterrand vereint: in den Eingabe-Symbolen können Sie ablesen, zu welchem Muster Informationen gewünscht werden; in der Titelleiste darüber sehen Sie, welcher zu diesem Muster passende Schlüssel gerade dargestellt wird.

3.1.3 Querverweise

Bei im Text farbig hervorgehobenen Worten handelt es sich um Querverweise, die auf Hilfstexte mit weiteren oder verwandten Informationen zu diesem Thema hindeuten. Es gibt zwei Möglichkeiten, die zu einem Querverweis gehörenden Informationen abzurufen: Mit der Maus kann der zu einem Querverweis gehörende Text durch einen Doppelklick angewählt werden. Bei Verwendung der Tastatur wird mit Hilfe der vier Cursortasten einer der Querverweise ausgewählt; dieser wird immer invertiert dargestellt. Mit Hilfe der <Return>-Taste kann dann der zu dem aktuellen Querverweis gehörende Texte geladen werden. Befindet sich der ausgewählte Querverweis bereits am oberen Rand des Fensters und wird dann nochmals <Cursor-Auf> betätigt, scrollt HotHelp den Text, bis der nächste darüberliegende Verweis sichtbar wird, natürlich nur, falls noch ein Verweis oberhalb des aktuellen gefunden wird. Dasselbe gilt auch sinngemäß für einen Verweis am unteren Fensterrand. Auf diese Weise können Sie mit Hilfe der Cursortasten zwar alle Querverweise erreichen, nicht jedoch auch unbedingt den gesamten Text einsehen, da sich meist in den ersten und letzten Zeilen eines Textes kein Querverweis befindet.

Gerade bei größeren Schlüsselübersichten ist eine weitere Art der Auswahl eines Querverweises sehr bequem: Geben Sie dazu, ohne daß eines der Eingabe-Symbole aktiv ist, den gesuchten Begriff über die Tastatur ein. Die Eingabe muß nicht durch <Return> abgeschlossen werden. HotHelp sucht von der aktuellen Position an

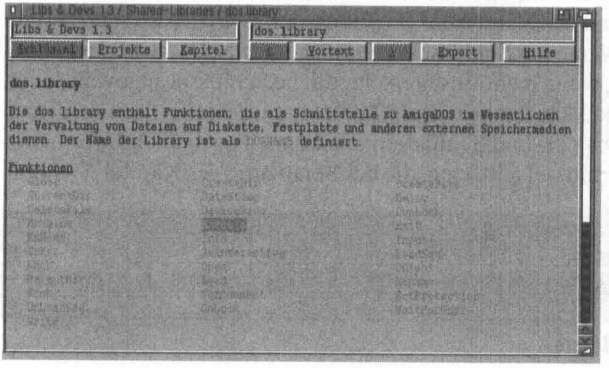

Bild 11: Querverweise werden hervorgehoben dargestellt

vorwärts nach dem nächsten zu den bisher eingegebenen Buchstaben passenden Querverweis und markiert diesen. Wird das Textende erreicht, wird die Suche am Textanfang fortgesetzt. Falls kein passender Querverweis existiert, wird statt dessen ein Piepton ausgegeben; Sie müssen anschließend den gewünschten Begriff neu eingeben. Eine Korrektur ist nicht möglich; nach Eingabe von <Backspace>, <Del> oder eines Leerschrittes kann der gewünschte Begriff ebenfalls von Anfang an neu eingegeben werden. Hat HotHelp auf diese Weise den gewünschten Querverweis angezeigt, können Sie diesen über Maus oder Tastatur auswählen.

3.2 Der Arbeits-Modus

Wird ein HotHelp-Fenster geöffnet, so befindet sich dieses im Arbeits-Modus. Alternativ dazu existiert noch der Ausschneide-Modus, der später beschrieben wird.

3.2.1 Eingabefelder

Das linke der beiden EingabeSymbole am oberen Fensterrand dient zur Editierung des Projekt-Namens, das rechte zur Editierung des Schlüssel-Namens. Zwischen den beiden Symbolen kann mit Hilfe der <Cursor-Auf>- und <Cursor-Ab>-Tasten oder der <Tabulator>-Taste umgeschaltet werden. Um eines der Symbole zur Eingabe zu aktivieren, kann es mit der Maus angeklickt werden. Weiterhin besteht noch die Möglichkeit, mit Hilfe der <->- bzw. der <+>-Taste auf dem numerischen Tastenblock das Projekt- bzw. das Schlüssel-Symbol zu aktivieren. Der Griff zur Maus kann dadurch entfallen. Ebenso können Sie die Funktionstasten <F9> und <F10> verwenden.

Wird die Eingabe im Projekt-Symbol durch <Return> abgeschlossen, aktiviert HotHelp automatisch das Schlüssel-Symbol. Wird auch hier <Return> gedrückt, so beginnt HotHelp mit der Suche nach passenden Schlüssel-Begriffen. Um dies zu vermeiden, kann das Symbol auch durch Anklicken einer beliebigen Position außerhalb des Symbols deaktiviert werden. In diesem Fall wird eine vorgenommene Eingabe ignoriert. Bei Bestätigung durch <Shift>-<Return> wird die Eingabe ebenfalls ignoriert.

In beiden Symbolen können Muster mit Hilfe des Sterns ('*') eingegeben werden; der Stern steht dabei, ähnlich dem AmigaDOS-Muster '#?', für eine beliebige Zeichenfolge, die auch leer sein darf. Es dürfen beliebig viele Sterne verwendet werden. Auch während der Eingabe in ein solches Symbol können Sie noch auf die Tastatur-Kürzel für die verschiedenen Symbole zugreifen.

3.2.2 Symbole

Die Symbole am oberen Rand des Fensters können über jeweils drei verschiedene Tastatur-Kürzel angesprochen werden. Zum einen ist jedem Symbol eine Funktion-

staste zugeordnet. <F1> entspricht dem am weitesten links stehenden Symbol, <F2> seinem rechten Nachbarn usw. Außerdem kann jedes Symbol über die Kombination des Anfangsbuchstabens seiner Beschriftung mit einer der beiden <Amiga>-Tasten ausgelöst werden. Als dritte Möglichkeit kann noch eine Taste des numerischen Tastenfeldes benutzt werden. Eine komplette Übersicht finden Sie in Anhang A. Im folgenden werden lediglich die Tasten-Kürzel des numerischen Tastenblocks erwähnt.

Bild 12: Die HotHelp-Symbole

3.2.2.1 Das Schlüssel-Symbol

Dieses Symbol erzeugt eine Übersicht über alle zu dem eingegebenen Such-Begriff passenden Schlüssel. Es handelt sich um dieselbe Übersicht, die auch direkt nach der Eingabe des Begriffs angezeigt wird. Falls zu dem eingegeben Begriff gar kein oder nur ein einziger passender Schlüssel gefunden wurde, ist das Symbol gesperrt.

Als Tastatur-Äquivalent zu diesem Symbol kann die <[>-Taste auf dem numerischen Tastenblock verwendet werden.

3.2.2.2 Das Projekt-Symbol

Nach Betätigung des Projekt-Symbols zeigt HotHelp eine Übersicht aller geladenen Hilfsdateien an. Wird aus dieser Liste ein Projekt ausgewählt, erscheint entweder eine Übersicht aller in diesem Projekt vorhandenen Schlüssel oder eine Seite mit Start-Informationen, von der aus über Querverweise weitere Einträge abgerufen werden können. Ob eine Schlüssel-Übersicht oder eine Startseite angezeigt wird, hängt von der Gestaltung des jeweiligen Projektes ab.
Die Taste <]> des Zahlenblocks erfüllt dieselbe Funktion.

3.2.2.3 Das Kapitel-Symbol

Das Kapitel-Symbol ruft eine Übersicht über Informationen ab, die sich innerhalb des aktuellen Projektes mit dem geladenen Hilfstext auf derselben Bedeutungs-Ebene befinden. Dies ist vor allem bei stark gegliederten Projekten sinnvoll, wie z.B. dem 'Libs & Devs'-Projekt. HotHelp orientiert sich hierbei an der eventuell zwischen Projekt- und Schlüssel-Namen in der Titelleiste ausgegebenen Klassifizierung des aktuellen Schlüssels. Eine genauere Beschreibung des Vorgehens finden Sie bei der Erklärung von Schlüssel-Gruppen bei der Beschreibung des HotHelpManagers. Befinden Sie sich bereits auf der obersten Ebene, so ist das Symbol gesperrt. Sie können die </>-Taste des Ziffernblocks betätigen, um denselben Effekt zu erreichen.

3.2.2.4 Die Pfeil-Symbole

Falls zu dem eingegebenen Such-Begriff mindestens zwei passende Schlüssel gefunden wurden, können die dazu gehörigen Einträge mit Hilfe der beiden mit Pfeilen gekennzeichneten Tasten der Reihe nach durchgesehen werden. Dies kann z.B. bei Benutzung eines Namensmusters oder auch bei mehrmaligem Auftreten eines Schlüssels in verschiedenen Projekten auftreten. Wurde nur ein oder gar kein passender Schlüssel gefunden, können die Symbole nicht benutzt werden.

Alternativ zu diesen Symbols stehen auch die Tasten <4> und <6> auf dem numerischen Tastenblock zur Verfügung.

3.2.2.5 Das Vortext-Symbol

Zwischen den beiden Pfeil-Symbolen befindet sich das Vortext-Symbol. Mit seiner Hilfe können die zuletzt betrachteten Hilfstexte wieder zurückgeholt werden. Falls der Speicher für die zuletzt angezeigten Hilfstexte leer ist, kann auch das Symbol nicht angewählt werden. Dies ist z.B. der Fall, wenn noch keine weiteren Texte geladen wurden oder wenn die Maximalzahl von Schritten zurückgenommen wurde (diese ist im HotHelpManager einstellbar).
Sie können dieses Symbol auch über die <5>-Taste das Zahlenblocks bedienen.

3.2.2.6 Das Export-Symbol

Über das Export-Symbol kann der Ausschneide-Modus erreicht werden. Dort können Texte oder Textteile zur Weiterbearbeitung mit anderen Programmen exportiert werden.

Analog dazu kann auch die <*>-Taste des numerischen Tastenblocks benutzt werden.

3.2.2.7 Das Hilfe-Symbol

Nach Druck auf das Hilfe-Symbol erhalten Sie eine kurze Hilfestellung, von der aus Sie auch weitere Informationen abfragen können. Es handelt sich hierbei um einen ganz normalen Text des HotHelp-Projektes, den Sie auch unter dem Stichwort 'Hilfe-Symbol' abfragen können.
Analog dazu kann auch die <Help>-Taste verwendet werden.

3.2.2.8 Die Scroll-Symbole

Zur Einstellung des sichtbaren Textausschnittes befinden sich drei Symbole im rechten Rahmen des Fensters. Mit Hilfe der zwei mit Pfeilen beschrifteten Symbole unterhalb des Proportional-Symbols kann der Text zeilenweise auf- und abgescrollt

werden. Soll der Text um mehrere Zeilen gescrollt werden, kann das entsprechende Symbol nach dem Anklicken festgehalten werden. Nach einer kurzen Wartezeit tritt eine automatische Wiederholungsfunktion in Kraft, die durch Loslassen des Symbols jederzeit wieder angehalten werden kann. Da HotHelp die Hilfstexte nicht zeilen-, sondern zeichenweise verwaltet, was durch die Fließtext-Ausgabe bedingt ist, richtet sich auch das Proportional-Symbol nicht nach der Anzahl der sichtbaren Zeilen, sondern nach der der sichtbaren Zeichen. Da sich beim Scrollen jedoch die Anzahl der auf dem Bildschirm sichtbaren Zeichen ändern kann, kann sich auch die Höhe des Proportional-Symbols während des Scrollens verändern. Dies hat aber für seine Benutzung keinerlei Folgen.

Um den Text mit Hilfe der Tastatur zu scrollen, stehen eine Reihe von Tasten auf dem numerischen Zahlenfeld zur Verfügung. Die Funktionen entsprechen dabei den auf den Tasten frontal aufgedruckten Beschriftungen. Die Tasten <8> und <2> scrollen den Text eine Zeile nach oben oder unten, die Tasten <9> und <3> eine ganze Seite. Die Taste <7> bringt Sie an den Anfang und die Taste <1> ganz ans Ende des Textes. Weiterhin können Sie alle verfügbaren Querverweise mit Hilfe der vier Cursortasten ansteuern, wobei eventuell auch der Text gescrollt wird.

3.3 Der Ausschneide-Modus

Über das Export-Symbol erreichen Sie den Ausschneide-Modus. Sie haben hier die Möglichkeit, Teile eines Textes zu markieren und dann auf verschiedenen Wegen zu exportieren. Da der Aufbau der Kontroll-Zeile am oberen Fensterrand sich nur teilweise vom Aufbau im Arbeitsmodus unterscheidet, werden hier nur die neu hinzugekommenen Symbole beschrieben.

Während HotHelp sich in diesem Modus befindet, können Sie keine neuen Hilfstexte über die Eingabe-Symbole oder über Querverweise aufrufen. Sie haben jedoch auch weiterhin die Möglichkeit, mit Hilfe der rechten Maustaste Hilfe zu den einzelnen Symbolen anzufordern. Für die Tastatur-Kürzel der Symbole gilt dasselbe wie für die Symbole des Arbeits-Modus.

3.3.1 Markieren von Textteilen

HotHelp bietet drei verschiedene Möglichkeiten, den gewünschten Textausschnit zu markieren. Als Kennzeichnung wird der markierte Block invertiert dargestellt. Der Markierungs-Vorgang kann beliebig oft wiederholt werden.

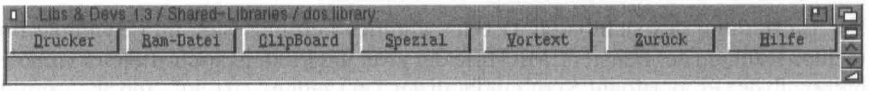

Bild 13: Die Symbole im Ausschneidemodus

3.3.1.1 Markieren durch Ziehen (Dragging)

Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste die erste Zeile des gewünschten Bereiches an. Die Zeile wird dadurch markiert. Halten Sie die Maustaste weiter gedrückt und ziehen die Maus nach unten; dadurch wird auch jede weitere Zeile, die Sie mit der Maus erreichen, markiert. Überschreiten Sie den unteren Rand des Fensters, wird der Textausschnitt automatisch nach oben verschoben, so daß Sie auch die Folgezeilen markieren können. Haben Sie das Ende des gewünschten Blocks erreicht, lassen Sie dort die Maustaste wieder los. Diese Methode eignet sich vor allem zur Markierung kurzer Textausschnitte. Soll ein größerer Block exportiert werden, ist die folgende Methode praktischer:

3.3.1.2 Markieren durch erweiterte Auswahl (Extended Selection)

Klicken Sie dazu wieder auf die erste Zeile des Bereiches und lassen die Maustaste direkt wieder los. Stellen Sie dann den Textausschnitt so ein, daß das Bereichsende sichtbar ist. Halten Sie dann eine der beiden <Shift>-Tasten gedrückt und klicken die letzte Zeile des Blocks an. Alle dazwischen liegenden Zeilen werden dadurch ebenfalls markiert. Diese Methode ist praktisch bei der Markierung großer Blöcke, da der sichtbare Textausschnitt zwischenzeitlich schnell mit Hilfe der Scroll-Symbole verschoben werden kann.

Beim Dragging und der Extended Selection können Sie auch mit der untersten Zeile des gewünschten Ausschnittes beginnen und sich dann im Text nach oben bewegen.

3.3.1.3 Markieren durch Doppelklick

Soll der gesamte Hilfstext markiert werden, genügt dazu ein Doppelklick mit der linken Maustaste auf eine beliebige Zeile. Daraufhin wird der gesamte Text markiert.

3.3.2 Ausschneiden von Text

Wurde ein Textausschnitt auf eine der oben beschrieben Arten markiert, kann er anschließend ausgeschnitten und exportiert werden. Dafür stehen vier Symbole am Anfang der Symbol-Zeile zur Verfügung. Diese sind gesperrt, solange noch kein Textausschnitt markiert wurde. Nachdem der markierte Textbereich ausgeschnitten wurde, wird die Markierung als Zeichen der erfolgreichen Durchführung wieder entfernt. Gegebenenfalls schließt sich auch das HotHelp-Fenster, so daß die exportierten Daten weiter bearbeitet werden können. Dies kann über den HotHelpManager festgelegt werden.

3.3.2.1 Das Drucker-Symbol

Dieses Symbol druckt den markierten Text aus. Dabei werden die im Preferences-Programm der Workbench eingestellten Drucker-Optionen benutzt.

3.3.2.2 Das Ram-Datei-Symbol

Bei Benutzung dieses Symbols wird der markierte Text in einer Datei auf der Ram-Disk abgelegt. Von dort aus kann er von jedem beliebigen anderen Programm geladen werden. Der zuerst abgespeicherte Text erhält den Namen 'RAM:HotHelp_ClipData_0'. Bei jedem weiteren Text wird die abschließende Nummer um eins erhöht, so daß keine Überschneidungen der Namen auftreten können.

3.3.2.3 Das ClipBoard-Symbol

Mit Hilfe dieses Symbols kann der markierte Text im Zwischenspeicher abgelegt werden. Hierbei handelt es sich um einen Datenspeicher, der von verschiedenen Programmen zur Kommunikation benutzt werden kann. Der dort abgelegte Text kann dann von einem anderen Programm, z.B. einer Textverarbeitung, wieder geladen werden, sofern dieses Programm die Benutzung des Zwischenspeichers unterstützt.

3.3.2.4 Das Spezial-Symbol

Die Auswirkung dieses Symbols hängt von der Art des Aufrufs eines HotHelp-Fensters ab. Bei Aufruf über den Editor-Hotkey <Shift>-<Help> wird der markierte Text nach Betätigung dieses Symbols über die ARexx-Schnittstelle an den entsprechenden Editor übermittelt. Dieser fügt den Text dann an der Cursor-Position in den aktuellen Text ein.

Wurde das HotHelp-Fenster über einen der beiden anderen Hotkeys geöffnet, so wird der markierte Text nach dem Ausschneiden über einen Input-Handler an das Betriebssystem weitergeleitet. Dieses bearbeitet diese Eingaben dann genauso, als hätte der Benutzer selbst den kompletten Text über die Tastatur eingegeben. War also vor dem Öffnen des HotHelp-Fensters ein Shell-Fenster aktiv, wird der markierte Text in dieses Fenster geschrieben und die Shell versucht, den Text als Shell-Befehle zu interpretieren. Gehört das zuletzt aktive Fenster einer Textverarbeitung, wird der markierte Abschnitt dort in den Text eingetragen. Um den Einfügevorgang abzubrechen, genügt es, eine Maustaste zu drücken.

3.3.2.5 Das Zurück-Symbol

Um wieder in den Arbeits-Modus zurückkehren, steht dieses Symbol bereit.

4. Das Programm 'HotHelp'

Dieses Programm stellt einen sehr einfachen Zugang zur HotHelp-Bibliothek dar. Es kann von Shell oder Workbench aus benutzt werden. Beim Start von der Workbench öffnet sich ein Fenster, in dem Sie den gewünschten Schlüssel-Begriff und das zu untersuchende Projekt (beide auch als Muster) eingeben können. Anschließend öffnet sich ein HotHelp-Fenster, das Sie wie oben beschrieben bedienen können. Wird kein Begriff eingegeben, wird der zuletzt dargestellte Text nochmals angezeigt; fehlt nur der Projekt-Name, werden alle Projekte untersucht. Von der Shell aus gibt es vier Möglichkeiten, das Programm aufzurufen:

'HotHelp'
'HotHelp Schlüssel'
'HotHelp Schlüssel Projekt'
'HotHelp Schlüssel Projekt Screen'

Auch hier können Schlüssel- und Projekt-Name als Muster angegeben werden. Im ersten Fall wird ein Fenster geöffnet, in dem der zuletzt angezeigte Text nochmals dargestellt wird. Bei der zweiten Möglichkeit werden alle Projekte nach dem angegebenen Schlüsselbegriff durchsucht, während im dritten und vierten Fall nur das angegebene Projekt durchsucht wird. Bei der vierten Möglichkeit kann noch eine dezimale Zahl angegeben werden, die die Adresse einer Screen-Struktur im Speicher angibt; das HotHelp-Fenster wird dann auf dem entsprechenden Bildschirm geöffnet.

Normalerweise ist ein HotHelp-Fenster natürlich wesentlich einfacher mit Hilfe der Hotkeys zu erreichen. Dieses Programm ist hingegen sehr nützlich, wenn HotHelp aus einer Skript-Datei heraus aufgerufen werden soll. Auch bei Benutzung einer Programmiersprache, die keine Möglichkeiten zur Benutzung von Shared Libraries anbietet, kann mit Hilfe dieses Programms der gewünschte Effekt erzielt werden (sofern die Sprache den Aufruf externer Programme ermöglicht).

Da das Programm nur wenig Platz beansprucht (1660 Byte) und wiedereintrittsfähig (reentrant) ist, kann es mit Hilfe des Shell-Befehls 'Resident' resident gemacht werden, so daß es nicht mehr von Diskette nachgeladen werden muß. Wird der dazu notwendige Befehl 'Resident SYS:HotHelp/HotHelp' in die Startup-Sequence eingetragen, steht das Programm immer sofort zur Verfügung.

5. Das Programm 'HotKeyHelp'

Dieses Programm wird normalerweise beim Neustart des Rechners automatisch gestartet. Es wartet unauffällig im Hintergrund, bis eine der drei Hotkey-Tastenkombinationen betätigt wird. Dann öffnet es auf dem gerade aktuellen Bildschirm ein HotHelp-Fenster. Ohne dieses Programm ist also ein Aufruf von HotHelp über einen Hotkey nicht möglich. Soll das Programm beendet werden, muß es ein zweites Mal gestartet werden. Sicherheitshalber öffnet sich noch ein Kommunikationsfenster, in dem Sie den Abbruch bestätigen müssen. Sofern das HotHelp-Fenster nicht geöffnet ist, wird HotKeyHelp sofort beendet, andernfalls erst nach Schließen dieses Fensters.

Es werden drei verschiedene Hotkeys unterstützt, die sich aus einer Kombination der <Help>-Taste mit einer anderen Taste zusammensetzen. Mit Hilfe des HotHelpManagers kann auch eine beliebige andere Tastenkombination gewählt werden. Im folgenden werden die normalerweise benutzten Kombinationen beschrieben:

5.1 Der Hotkey <Alt>-<Help> - Direkter Aufruf

Wenn Sie eine der beiden <Alt>-Tasten zusammen mit der <Help>-Taste betätigen, wird ein HotHelp-Fenster geöffnet. Handelt es sich um den ersten Aufruf von HotHelp über einen der drei Hotkeys seit dem letzten Neustart des Amigas, finden Sie dort einen Hilfstext über HotHelp selber. Haben Sie bereits vorher über einen Hotkey Informationen abgerufen, stellt HotHelp beim Aufruf über diesen Hotkey wieder den zuletzt gesehenen Hilfstext dar.

5.2 Der Hotkey <Ctrl>-<Help> - Übernahme des letzten Wortes

Neben der Überprüfung auf die drei Hotkeys speichert HotKeyHelp noch die letzten Tastatur-Eingaben in einem internen Puffer, unabhängig davon, in welchem Fenster diese Eingaben vorgenommen wurden. Wird nun die <Ctrl>-Taste (am linken Rand der Tastatur neben der <CapsLock>-Taste) zusammen mit der <Help>-Taste gedrückt, holt HotKeyHelp das zuletzt eingegebene Wort aus diesem Puffer und stellt dann einen zu diesem Wort passenden Hilfstext dar. Sie können auf diese Weise zu jedem gerade eingegebenen Wort Hilfe anfordern.

ACHTUNG: HotKeyHelp kann so gut wie keine Editierungen in diesem Puffer bearbeiten. Akzeptiert wird lediglich das Löschen der letzten Buchstaben mittels der <Backspace>-Taste. Alle anderen Editierungs-Tasten (<Del>, Cursortasten, <Return> etc.) löschen den internen Puffer. Falls der interne Tastatur-Puffer leer ist, reagiert HotKeyHelp nicht auf diesen Hotkey.

5.3 Der Hotkey <Shift>-<Help> - Der Editor-Hotkey

Während Sie über <Ctrl>-<Help> nur Hilfe zum zuletzt eingegebenen Wort abrufen konnten, können Sie mit diesem Hotkey Hilfe zu jedem beliebigen Begriff in einem Text anfordern. Dazu übernimmt HotKeyHelp nach Druck auf eine der beiden <Shift>-Tasten zusammen mit der <Help>-Taste das aktuelle Wort aus einem gerade editierten Text und stellt einen zu diesem Begriff passenden Hilfstext dar. Voraussetzung dafür ist jedoch die Benutzung einer der folgenden Editoren: CygnusEd (CygnusSoft), TurboText (Oxxi), EDWARD (MAXON)

Nach Eingabe dieses Hotkeys fordert HotKeyHelp von dem gerade aktiven Editor das Wort an, das sich unter dem Cursor befindet. Dies ist allerdings nur möglich, wenn der Editor auch zu dieser Art der Kommunikation über eine ARexx-Schnittstelle in der Lage ist. Der Standard-Editor 'Ed' des Amiga z.B. verfügt nicht über eine solche Schnittstelle, weshalb HotKeyHelp auch keine Informationen von ihm erhalten kann.

ACHTUNG: Obwohl die Kommunikation über eine ARexx-Schnittstelle stattfindet, wird die Programmiersprache ARexx hierfür nicht benötigt. Der Hotkey kann also von jedem Besitzer der oben genannten Editoren benutzt werden.

Befindet der Cursor sich im Augenblick nicht auf einem Wort, wird dennoch ein HotHelp-Fenster geöffnet. In diesem ist entweder der zuletzt angezeigte Hilfstext nochmals zu sehen oder aber Hilfe über das Wort, auf dem sich der Cursor zuletzt befand. Welche der beiden Möglichkeiten zutrifft, hängt vom verwendeten Editor ab.

5.4 Hotkeys und der Export

Die Funktion des Spezial-Symbols beim Export von Hilfstexten richtet sich nach dem Hotkey, über den das HotHelp-Fenster geöffnet wurde. Eine genauere Erklärung finden Sie bei der Beschreibung des Spezial-Symbols.

5.5 Das HotHelp-Fenster

Bei jedem der genannten Hotkeys wird das HotHelp-Fenster auf dem gerade aktuellen Bildschirm geöffnet; dies ist der Bildschirm, auf dem sich das aktive Fenster befindet. Da jedoch nicht jedes Programm damit rechnet, daß noch andere Programme Fenster auf seinem Bildschirm öffnen, kann es eventuell zu Problemen kommen. Normalerweise gerät lediglich der Bildschirmaufbau des entsprechenden Programms ein wenig durcheinander. Kritisch wird es jedoch, wenn ein Bildschirm geschlossen wird, solange auf diesem noch ein HotHelp-Fenster geöffnet ist. Dies führt in den meisten Fällen zu einem Absturz des Rechners. Sie sollten daher grundsätzlich versuchen, diesen Fall zu vermeiden.

Das Fenster behält bei jedem weiteren Aufruf durch einen Hotkey seine Größe und Position bei, sofern ihm das möglich ist. Andernfalls paßt es sich bestmöglich an die Größe des zugrundeliegenden Bildschirms an. Ist das HotHelp-Fenster bereits geöffnet, wenn einer der Hotkeys benutzt wird, so wird das Fenster automatisch wieder in den Vordergund gebracht, falls es zwischenzeitlich von anderen Fenstern oder Bildschirmen verdeckt wurde.

6. Das Programm 'HotHelpManager'

Im HotHelpManager sind drei wichtige Funktionsgruppen zusammengefaßt: die Erstellung neuer Projekt-Dateien, die Pflege der bereits vorhandenen Hilfstexte und die Editierung der Voreinstellungen für HotHelp. Dementsprechend finden Sie auch im Startbildschirm drei Symbole, über die Sie die entsprechenden Modi erreichen können. Bevor diese jedoch besprochen werden, hier erst noch einige allgemeingültige Informationen über den Manager.

Das Programm verfügt über fast 30 unterschiedliche Fensteraufbauten und mehr als 130 verschiedene Symbole. Damit nicht die Bedeutung jedes einzelnen Symbols im Handbuch nachgeschlagen werden muß, verfügt das Programm über eine eingebaute Online-Hilfe. Klicken Sie dazu ganz einfach ein Symbol oder einen anderen Bereich des Manager-Fensters mit der rechten Maustaste an. Ein Mausklick außerhalb eines Symbols oder eines markierten Bereiches bringt Ihnen allgemeine Informationen über das aktuelle Fenster.

Die Eingabefelder, die zur Eingabe von Zahlen oder Texten über die Tastatur dienen und an ihrer doppelten Umrandung erkennbar sind, lassen sich wie üblich bedienen. Daneben bieten sie jedoch noch einige Besonderheiten: Mit Hilfe der <Cursor-Auf>- und <Cursor-Ab>-Tasten kann das vorhergehende bzw. folgende Eingabefeld angesprungen werden. Zu diesem Zweck können Sie auch die

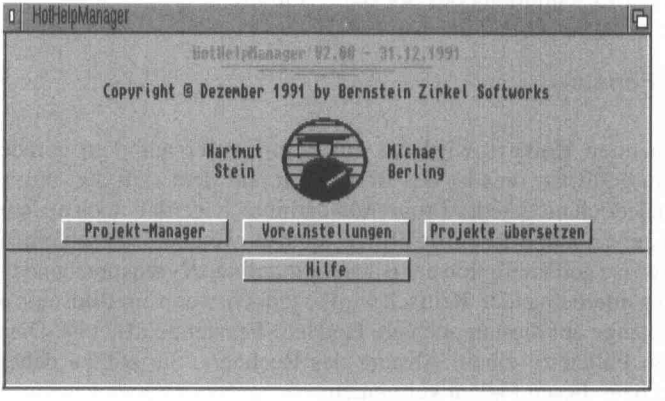

Bild 14: Der HotHelp-Manager

<Tabulator>-Taste mit oder ohne <Shift> verwenden. Sollen Texte hintereinander in mehrere Felder eingegeben werden, kann dadurch der sonst obligatorische Griff zur Maus entfallen. Ist keines der Eingabefelder aktiv, können Sie durch Druck auf <Return> oder <Enter> das zuletzt aktive Feld wieder aktivieren, um einen Text einzugeben. Dadurch können Sie auch hier auf das Anklicken des Feldes mit der Maus verzichten. Sollen mehrere Eingabefelder mit demselben Text versehen werden, genügt es, diesen Text in eines der Felder einzugeben. Klicken Sie dann dieses Feld mit der Maus an und ziehen Sie es mit gedrückter Maustaste über das nächste Eingabefeld. Lassen Sie nun die Maustaste los, so wird der Inhalt des ersten Feldes in das zweite kopiert.

Die Tasten <Cursor-Links> und <Cursor-Rechts> sind noch mit einigen Sonderfunktionen belegt: Zusammen mit der <Ctrl>-Taste gedrückt, wird der Cursor wortweise verschoben; zusammen mit <Shift> gelangen Sie an Anfang oder Ende des eingebenen Textes, während die Kombination mit einer der <Alt>-Tasten den Cursor lediglich an den linken oder rechten Rand des Eingabefeldes bringt.

6.1 Der Projekt-Manager

Mit Hilfe des Projekt-Managers können Sie schon bestehende Hilfstexte verschieben und löschen, selbst erstellte Projekte auf Vollständigkeit testen oder Projekte ein- und ausschalten. In der Mitte finden Sie eine Übersicht über alle existierenden Projekte. Gibt es mehr als neun davon, können Sie den sichtbaren Ausschnitt mit Hilfe der Pfeil-Symbole oder des Proportional-Symbols neben der Projekt-Liste verschieben.

Klicken Sie auf einen der Projekt-Namen, wird dieser invertiert dargestellt. Das bedeutet, daß sich die nächste Aktion, die Sie starten, auf dieses Projekt bezieht. Klicken Sie den Namen nochmals an, wird er wieder normal dargestellt. Möchten Sie eine Aktion auf mehrere Projekte anwenden, so können Sie alle nacheinander hervorheben und dann die Aktion starten. Um alle Projekte mit einem Tastendruck anzuwählen, können Sie auch den 'Alle'-Knopf verwenden. Soll kein Projekt hervorgehoben werden, drücken Sie stattdessen den 'Keine'-Knopf. Um die verschiedenen Aktionen auszulösen, können Sie die vier Symbole unterhalb der 'Alle'- und 'Keine'-Symbole verwenden. Über das 'Zurück'-Symbol gelangen Sie wieder zum Hauptbildschirm zurück.

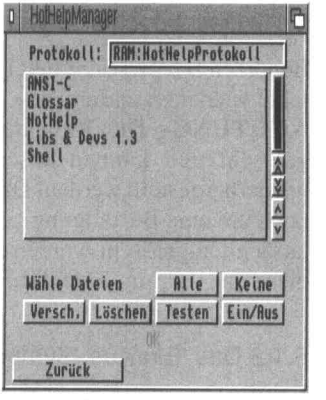

Bild 15:
Der Projekt-Manager

Da einige Aktionen (z.B. 'Testen') möglicherweise viele Daten auf dem Bildschirm ausgeben, werden die Ausgaben zusätzlich noch in einer Pro-

tokoll-Datei festgehalten. Sie können diese dann später in einen beliebigen Editor oder eine Textverarbeitung laden, um sich einen genauen Überblick zu verschaffen. Oberhalb der Projekt-Liste befindet sich dazu noch ein Eingabesymbol, in dem Sie den Namen angeben können, unter dem die Protokoll-Datei abgelegt werden soll. Normalerweise ist dies eine Datei auf der RAM-Disk.

6.1.1 Das 'Versch.'-Symbol

Mit Hilfe dieses Symbols können Sie die ausgewählten Projekte verschieben. Wie bereits bei der Vorstellung des Datei-Systems geschildert, müssen sich die Header-Dateien der Projekte immer im Verzeichnis 'HOTHELP:Projekte' befinden. Mit Hilfe dieser Option können daher lediglich die Text-Dateien der Projekte in andere Verzeichnisse verschoben werden. Dies stellt jedoch keine Einschränkung dar, da der Löwenanteil eines Projektes innerhalb der Text-Datei steckt (sie enthält alle Texte des Projektes!).

Durch dieses Symbol gelangen Sie in einen weiteren Bildschirm, in dem Sie den Namen des Verzeichnisses eingeben können, in das die angewählten Projekte verschoben werden sollen. Über das 'Ja'-Symbol können Sie die Verschiebung starten, über den 'Nein'-Knopf gelangen Sie wieder zum vorhergehenden Bildschirm zurück.

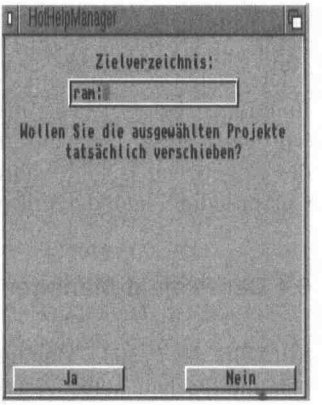

Bild 16:
Verschieben von Projekten

6.1.2 Das 'Löschen'-Symbol

Benutzen Sie dieses Symbol, um unbenötigte Projekte wieder zu entfernen.
ACHTUNG: Die Projekte werden tatsächlich gelöscht und können anschließend nicht mehr wiederhergestellt werden! Daher werden Sie vorher noch um eine Bestätigung gebeten, ob die Dateien tatsächlich gelöscht werden sollen. Bestätigen Sie diese mit 'Ja', um fortzufahren.

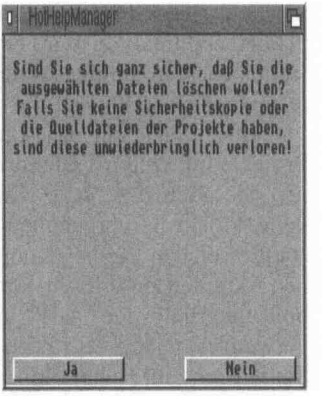

Bild 17:
Die Sicherheitsabfrage vor dem Löschen

6.1.3 Das 'Ein/Aus'-Symbol

Werden Projekte längere Zeit nicht mehr benötigt, können sie über diese Option ausgeschaltet werden. Ausgeschaltete Projekte werden aus dem Speicher

entfernt und auch beim nächsten Neustart des Rechners nicht wieder eingelesen; ihre Schlüssel sind daher auch nicht mehr verfügbar, dafür belegen sie aber auch keinen Platz im Arbeitsspeicher, der für andere Dinge vielleicht dringender benötigt wird. Ist ein Projekt deaktiviert, wird es in der Projekt-List durch das vorangestellte Kürzel '<NA>' (Nicht Aktiv) gekennzeichnet. Wird ein ausgeschaltetes Projekt wieder eingeschaltet, wird es sofort in den Speicher geladen und steht anschließend wieder zur Verfügung. Das Symbol arbeitet als Umschalter: Ist mindestens eines der angewählten Projekte ausgeschaltet, so werden alle gewählten Projekte eingeschaltet. Sind jedoch alle markierten Projekte eingeschaltet, so werden sie deaktiviert.

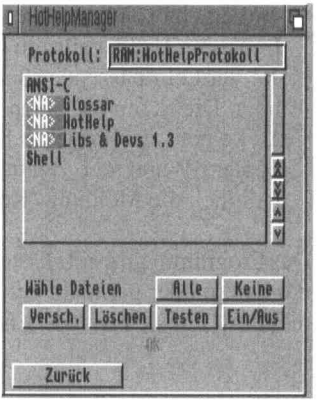

Bild 18: Deaktivierte Projekte werden gekennzeichnet

ACHTUNG: Wenn das Projekt 'HotHelp' ausgeschaltet wird, stehen auch die über die rechte Maustaste abrufbaren Hilfstexte für die einzelnen Symbole innerhalb der HotHelp-Fenster nicht mehr zur Verfügung.

6.1.4 Das 'Testen'-Symbol

Diese Option ist sehr nützlich, um selbsterstellte Projekte auf Vollständigkeit zu prüfen. Es kann ja durchaus vorkommen, daß ein Querverweis falsch geschrieben oder ein Schlüssel einfach vergessen wird. Diese Option untersucht nun, ob bei den markierten Projekte zu jedem Querverweis auch ein passender Schlüssel existiert. Dazu werden zuerst die Header-Dateien aller aktiven Projekte eingelesen, um intern eine Übersicht aller vorhandenen Schlüssel erzeugen zu können. Anschließend werden dann die Text-Dateien der angewählten Projekte geladen und nach Querverweisen durchsucht. Wird ein Querverweis gefunden, so gibt es drei Möglichkeiten:

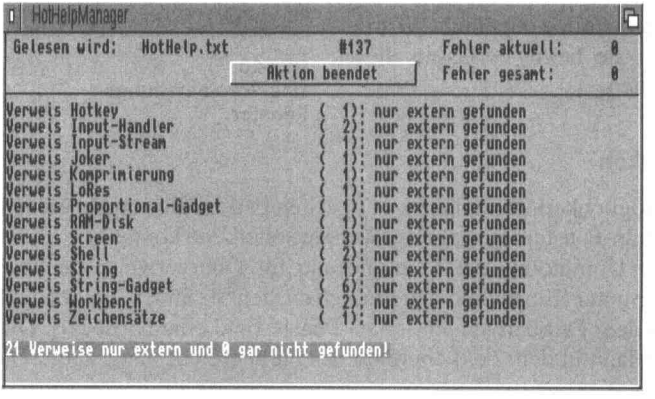

Bild 19: Die Test-Funktion des HotHelp-Managers

- Im selben Projekt wird auch ein zu dem Verweis passender Schlüssel gefunden. In diesem Fall ist alles in Ordnung.
- Es wird ein passender Schlüssel gefunden, der aber in einem anderen Projekt liegt. Dies kann auf einen Fehler hindeuten.
- In keinem der Projekte liegt ein passender Schlüssel. Dies ist eindeutig ein Fehler: Wenn der Benutzer später diesen Querverweis auswählt, erhält er lediglich die Meldung 'Keine Informationen über diesen Begriff'!

Das Programm gibt eine Liste aller Querverweise aus, zu denen passende Schlüssel nur extern oder gar nicht gefunden werden konnten, letztere werden noch farblich markiert, um sie besonders hervorzuheben.

6.2 Die Voreinstellungen

In diesem Modus können Sie eine Reihe von Einstellungen editieren, die das Verhalten von HotHelp beeinflussen. Sie erreichen von hier aus eine Reihe weiterer Bildschirme, in denen die Einstellungen zu den entsprechenden Gebieten zusammengefaßt sind. Sie können jeden dieser Bildschirme durch ein 'OK'- und ein 'Abbruch'-Symbol verlassen. Im ersten Fall werden alle vorgenommenen Einstellungen übernommen, im zweiten Fall werden die Einstellungen wieder zurückgesetzt auf die Werte, die sie vor Betreten dieses Bildschirmes hatten.

Oberhalb des 'Zurück'-Symbols, mit dem Sie wieder in den Startbildschirm zurückkehren können, befindet sich ein Feld, das anzeigt, ob die Einstellungen geändert wurden oder nicht. Wurden sie geändert, können sie beim Verlassen dieses Modus gesichert werden.

Bild 20:
Das Voreinstellungs-Fenster

6.2.1 Farben einstellen

Hier haben Sie die Möglichkeit, festzulegen, in welchen Farben die verschiedenen Elemente eines HotHelp-Fensters ausgegeben werden sollen. Sie können die Farbe für den Text, für die Umrandung der Symbole und für Querverweise beliebig einstellen. Wählen Sie unter 'Einstellen' den Bereich an, den Sie ändern wollen und wählen Sie dann aus dem Farbbereich am linken Fensterrand eine Farbe aus. Die gewählte Farbe wird dann in dem Feld oberhalb des Farbbereiches angezeigt. Da

HotHelp-Fenster auch auf anderen als dem Workbench-Bildschirm geöffnet werden können, können Sie hier alle möglichen 32 Farben auswählen. Farbe 0 ist die Hintergrundfarbe, Farbe 31 die höchste erreichbare.

Unterhalb des 'Einstellen'-Bereiches sehen Sie eine symbolische Darstellung eines HotHelp-Fensters mit Text, Symbolen und einem Querverweis, die alle in den gewählten Farben ausgegeben werden. Sie können hier direkt das Aussehen Ihrer Farbwahl überprüfen.

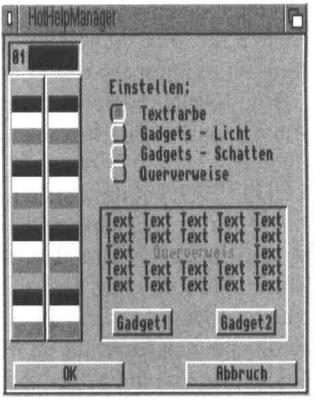

Bild 21:
Einstellung der Farben

6.2.2 Zeichensatz bestimmen

Hier können Sie festlegen, welcher der Amiga-Zeichensätze für die Textausgabe in HotHelp-Fenstern verwendet werden soll. Dazu finden Sie in einer Liste alle verfügbaren Zeichensätze. Sie können die Liste mit Hilfe der Pfeil-Symbole oder des Proportional-Symbols verschieben, die sich rechts neben der Liste befinden. Klicken Sie einen der Zeichensätze an, wird sein Name im Feld unter der Liste angezeigt. Außerdem werden in der rechten Fensterhälfte einige Zeilen im entsprechenden Zeichensatz angezeigt. Wählen Sie einen der Zeichensätze aus und verlassen den Modus über das 'OK'-Symbol, so wird dieser Zeichensatz für alle HotHelp-Fenster verwendet. Aktivieren Sie hingegen das 'StandardFont'-Symbol, paßt HotHelp seinen Zeichensatz an die aktuellen Einstellungen des Systems an. Wird z.B. ein Fenster über einen Hotkey geöffnet, verwendet es denselben Zeichensatz wie das gerade aktive Fenster. Im Zweifelsfall wird auf den Standard-Zeichensatz des Systems zurückgegriffen.

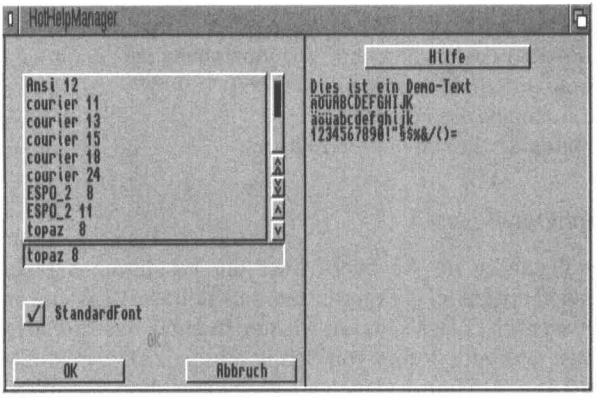

Bild 22:
Die Einstellung des Zeichensatzes

Haben Sie eine HotHelp-Version mit eingebautem Textbeschleuniger installiert, können Sie als weitere Option noch die Verwendung dieses Beschleunigers anfordern. Aktivieren Sie dazu das 'FastFont'-Symbol.

Bitte beachten Sie, daß für HotHelp lediglich Zeichensätze mit fester Zeichenbreite benutzt werden können. Proportional-Zeichensätze tauchen daher nicht in der Übersicht auf.

ACHTUNG: Einige Zeichensätze (speziell aus der amerikanischen Public Domain) machen Schwierigkeiten, wenn die deutschen Sonderzeichen ('äöüß' etc.) ausgegeben werden sollen. Eventuell wird dann in der Zeile mit einem solchen Zeichen lediglich Grafik-Müll erzeugt. Die von Commodore mitgelieferten Standard-Zeichensätze können aber auf jeden Fall verwendet werden. Problematische Zeichensätze fallen bereits bei der Auswahl im Manager auf, da drei der Zeilen, die bei Auswahl eines Zeichensatzes angezeigt werden, einige Umlaute enthalten. Werden diese nicht sauber ausgegeben, sollten Sie den entsprechenden Zeichensatz nicht für HotHelp verwenden.

6.2.3 Ausgabe-Formate

Hier sind alle Optionen zusammengefaßt, die die Ausgabe von HotHelp-Fenstern beeinflussen.

Bild 23:
Die Einstellung der Ausgabe-Formate

6.2.3.1 Fenster-Größe festlegen

Dieses Symbol befindet sich direkt am oberen Fensterrand. Sie können darüber festlegen, an welcher Position und in welcher Größe ein HotHelp-Fenster sich standardmäßig öffnen soll. Nach Betätigung des Symbols öffnet sich ein weiteres Fenster, das Sie dann auf die gewünschte Position bringen können. Durch Druck auf <Return> oder <Enter> wird die eingestellte Größe übernommen, die <Esc>-Taste oder das Schließsymbol des Fensters brechen die Einstellung ab. In dem Feld unterhalb des Symbols sehen Sie die aktuellen Ausmaße des Fensters; X und Y geben die Koordinaten der linken oberen Ecke an.

6.2.3.2 Aufteilung von Schlüssel-Listen

Schlüssel-Listen werden vollständig im Abschnitt über die Erstellung eigener Hilfstexte beschrieben. Hier soll nur soviel gesagt werden, daß Schlüssel-Listen von HotHelp auf Abruf erzeugt werden, z.B. wenn ein Muster in eines der Eingabesymbole eingetragen wird, zu dem eine Reihe von Schlüsseln paßt. Die erzeugte Übersicht ist eine Schlüssel-Liste; das Format solcher Listen kann über die folgen-

den vier Optionen bestimmt werden. Schlüssel-Listen können ebenfalls über ein spezielles Kommando innerhalb eines Hilfstextes erzeugt werden.

Option 1 bestimmt, daß Schlüssel-Listen spaltenweise ausgegeben werden, wobei jede Spalte eine feste Breite hat. Dieser Wert kann im daneben liegenden Eingabesymbol angegeben werden. Option 2 bewirkt die Ausgabe von Schlüssel-Listen in einer einzigen Spalte. Die Schlüssel werden also alle untereinander ausgegeben. Option 3 fügt lediglich einen Leerschritt zwischen den einzelnen Schlüsseln ein. Option 4 trennt die Schlüssel einer Liste durch Kommata, fügt vor dem letzten Schlüssel noch ein 'und' ein und beendet die Liste durch einen Punkt. Auf diese Weise werden Schlüssel-Listen als Sätze ausgegeben. Am übersichtlichsten ist sicherlich Option 1, weshalb diese auch voreingestellt ist.

6.2.3.3 Titel ausdrucken

Diese Einstellung bezieht sich auf den Ausdruck von Hilfstexten. Hier kann festgelegt werden, unter welchen Umständen einem Text noch ein Titel vorangestellt wird. Als Titel wird die Titelleiste des Fensters verwendet, die ja den Eintrag genau beschreibt.

Option 1 verbietet den Ausdruck eines Titels grundsätzlich. Mit Option 2 wird der Titel nur ausgedruckt, wenn der gesamte Text durch einen Doppelklick markiert wurde. Option 3 sorgt schließlich dafür, daß ein Titel immer mit ausgedruckt wird.

6.2.4 Hotkeys festlegen

Sie haben hier die Möglichkeit, die Codes für die Hotkeys festzulegen; die Tastenkombinationen, die direkt ein HotHelp-Fenster öffnen. Bitte beachten Sie, daß diese Optionen lediglich beachtet werden, wenn auch das Programm 'HotKeyHelp' gestartet wurde (dieses kümmert sich um die Hotkey-Steuerung von HotHelp). Das ist jedoch bei normaler Installation immer der Fall.

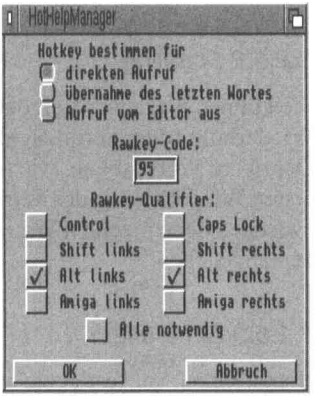

Bild 24:
Festlegung der Hotkeys

Wie bereits beschrieben, werden drei unterschiedliche Hotkeys unterstützt: <Alt>-<Help> öffnet ein Fenster mit dem Inhalt des zuletzt geöffneten HotHelp-Fensters; <Ctrl>-<Help> übernimmt das letzte Wort aus dem Tastaturpuffer und <Shift>-<Help> zeigt Hilfe zum Wort unter dem Cursor eines Editors an. Normalerweise müssen diese Hotkeys nicht geändert werden. Es ist allerdings möglich, daß ein anderes Programm ebenfalls auf diese speziellen Tastenkombinationen anspricht, so daß entweder HotHelp oder das andere Pro-

gramm blockiert werden! In einem solchen Fall muß ein anderer Hotkey eingestellt werden.

Über die drei oberen Symbole können Sie festlegen, welchen der drei Hotkeys Sie bearbeiten möchten. Im Feld darunter geben Sie bitte den Rawkey-Code der Taste ein, die für die Aktivierung benutzt werden soll. Sind Ihnen diese speziellen Codes nicht bekannt, können Sie im Anhang B nachschlagen, dort finden Sie eine komplette Auflistung. Unterhalb des Eingabefeldes können Sie festlegen, welche Qualifier-Tasten zusammen mit der festgelegten Taste gedrückt werden müssen. Bei den Qualifiern handelt es sich um die <Ctrl>-, <CapsLock>-, <Shift>-, <Alt>- und <Amiga>-Tasten. Aktivieren Sie die bitte die gewünschten Symbole. Darunter können Sie noch festlegen, ob alle angegebenen Qualifer zusammen betätigt werden müssen, um einen Hotkey zu erzeugen oder ob einer der Qualifier allein bereits ausreicht.

6.2.5 Interna I & II

Sie finden hier eine Reihe von Optionen, die sich unter keinem speziellen Titel zusammenfassen lassen.

6.2.5.1 Schritt-Zahl

Geben Sie hier ein, wieviele Schritte mit Hilfe des Vortext-Symbols zurückgenommen werden können. Je größer dieser Wert, desto mehr Schritte merkt sich HotHelp auch. Beachten Sie jedoch, daß dadurch auch mehr Speicher benötigt wird.

6.2.5.2 Scrolling

Sie können hier zwei Verzögerungswerte eingeben, die sich auf die automatische Wiederholung der Scroll-Symbole beziehen, wenn diese gedrückt gehalten werden. Der obere Wert gibt an, wieviel Zeit zwischen dem Drücken des Symbols und der ersten Wiederholung des Scrollings vergeht, der zweite Wert gibt die Verzögerung zwischen den einzelnen Wiederholungen an. Beide Werte werden in 50-tel Sekunden angegeben.

6.2.5.3 Startseite

Hier können Sie festlegen, welcher Eintrag beim ersten Öffnen eines HotHelp-Fensters dargestellt wird, sofern keine Hilfe zu einem speziellen Thema angefordert wird. Der Eintrag wird z.B. dargestellt, wenn direkt nach dem Neustart der Hotkey <Alt>-<Help> benutzt wird. Normalerweise ist dies die Startseite des HotHelp-Projektes. Sie können jedoch auf diese Weise jeden beliebigen Text als Startseite definieren. Es sind dieselben Eingaben erlaubt wie in den Eingabesymbolen eines HotHelp-Fensters, insbesondere können Sie auch Muster verwenden! Unter den

beiden Eingabesymbolen können Sie noch zusätzlich festlegen, ob der eingestellte Text nur angezeigt werden soll, wenn noch kein anderer Text angezeigt wurde (also so wie oben beschrieben) oder ob der Text bei jedem Öffnen eines Fensters über den <Alt>-<Help>-Hotkey angezeigt werden soll. Die Option bezieht sich lediglich auf das Programm HotKeyHelp.

6.2.5.4 Querverweis-Suche

Legen Sie hier bitte fest, in welchem Umfang Querverweise verfolgt werden sollen. Wird ein Querverweis von Benutzer angewählt, entscheidet HotHelp anhand dieser Einstellung, in welchen Projekten die zu dem Verweis passenden Schlüssel gesucht werden sollen.

Option 1 legt fest, daß Querverweise nur innerhalb des Projektes gesucht werden, in dem auch der Verweis auftaucht. Sie erhalten dadurch nur Informationen, die eng mit der aktuellen Information verwandt sind. Im schlimmsten Fall erhalten Sie jedoch nur die Meldung 'Keine Informationen zu diesem Thema', da die mitgelieferten Projekte z.T. viele Bezüge untereinander haben. Bei Option 2 wird ein Verweis wie bei Option 1 zuerst nur in dem Projekt gesucht, in dem er auftaucht. Erst, wenn dort kein passender Schlüssel gefunden wurde, werden auch die restlichen Projekte durchsucht. Sie erhalten dadurch zwar zu jedem Querverweis einen passenden Text; falls sich aber sowohl innerhalb wie außerhalb des aktuellen Projektes passende Schlüssel befinden, werden lediglich die Schlüssel des aktuellen Projektes gefunden - außerhalb wird ja nicht mehr gesucht. In der Praxis ist diese Option dennoch sicherlich die sinnvollste. Unter Option 3 schließlich wird jeder Querverweis in jedem Projekt gesucht. Sie erhalten also immer eine komplette Auswahl aller passenden Schlüssel. Dabei werden Sie aber auch öfter auf unnütze Informationen stoßen. Verfolgen Sie z.B. im Shell-Projekt einen Querverweis zum

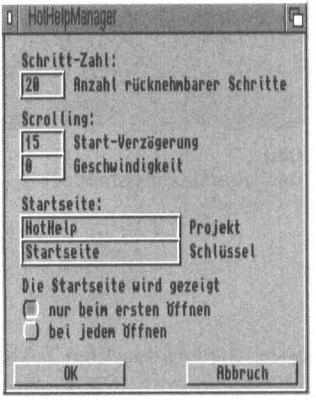

Bild 25:
Das Fenster 'Interna I'

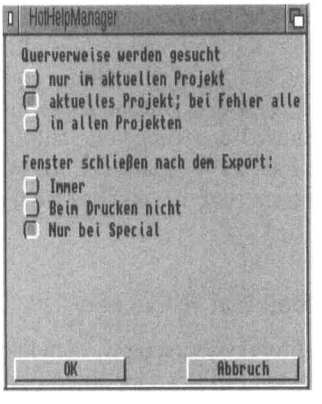

Bild 26:
Das Fenster 'Interna II'

Info-Befehl, so erhalten Sie nicht nur einen Text über diesen Befehl aus demselben Projekt, sondern auch einen Text über die gleichnamige Betriebssystem-Struktur aus dem 'Libs & Devs'-Projekt!

6.2.5.5 Fenster schließen

Hier können Sie festlegen, ob das HotHelp-Fenster automatisch geschlossen werden soll, sobald ein Text exportiert wurde.

Option 1 schließt das Fenster nach jedem Ausschneide-Vorgang. Die ausgeschnittenen Daten können dann direkt weiterverarbeitet werden. Bei Option 2 wird das Fenster lediglich nach dem Drucken nicht geschlossen. Dies ist sehr sinnvoll, wenn mehrere Texte ausgedruckt werden sollen. Option 3 schließlich sorgt dafür, daß das Fenster lediglich nach einem Export über das Spezial-Symbol geschlossen wird. Bei allen anderen Export-Methoden bleibt es geöffnet, so daß noch weitere Daten ausgeschnitten werden können.

6.3 Übersetzen von Projekten - Aufbau der Quelldateien

Dies ist das umfangreichste Modul des HotHelpManagers, mit dessen Hilfe Sie eigene Projekt-Dateien mit Hilfstexten zu beliebigen Themen erzeugen können (übrigens wurden auch alle mitgelieferten Projekte mit Hilfe des Managers übersetzt).

Sie finden auf der Installations-Diskette in den Verzeichnissen 'BeispielProjekt1' und 'Beispiel Projekt2' die Quelldateien für zwei Projekte, in denen Beispiele für alle hier erklärten Eigenschaften und einige kleine Tricks vorgestellt werden. Das erste Projekt erklärt die Erstellung normaler Texte, das zweite zeigt den Aufbau eines hierarchischen Projektes unter Benutzung von Schlüssel-Gruppen. Sie können diese Beispiele gut als Ausgangsbasis für eigene Experimente mit dem Übersetzer heranziehen.

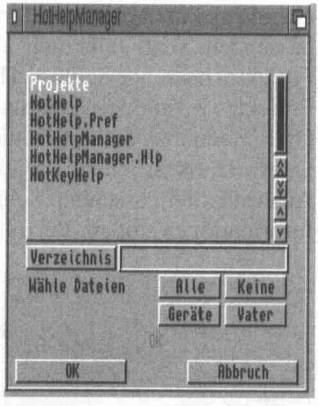

Bild 27:
Das Übersetzungsmodul

6.3.1 Aufbau von Hilfstexten

Bevor ein Projekt übersetzt werden kann, müssen als erstes die gewünschten Texte mit Hilfe eines Editors oder einer Textverarbeitung erstellt und im ASCII-Format abgespeichert werden. Da sie den Ausgangspunkt für die Übersetzung darstellen, werden diese Dateien im folgenden als Quell-Dateien bezeichnet. Je nach Umfang

des Projektes kann es sinnvoll sein, die Hilfstexte in mehreren Dateien abzulegen. Diese müssen alle in einem einzigen Verzeichnis untergebracht werden. Falls Sie mehrere unterschiedliche Projekte erstellen möchten, ist es sicher am sinnvollsten, die Texte jedes Projektes in einem eigenen Verzeichnis zu plazieren, das den Namen des entsprechenden Projektes trägt. Bei der Übersetzung werden alle Quelldateien zuerst in ein Zwischenstadium übersetzt, wobei aus jeder Quelldatei zwei sogenannte Objekt-Dateien entstehen. Wurden alle Dateien übersetzt, werden die entstandenen Objekt-Dateien zu einem neuen Projekt verbunden. Dieses Konzept hat speziell bei umfangreichen Projekten einen großen Vorteil: Bei Änderungen müssen nur die geänderten Quell-Dateien neu übersetzt werden, die übrigen Dateien liegen ja noch als Objekt-Dateien vor und müssen lediglich zu den geänderten Dateien hinzugebunden werden. Gerade wenn nur kleinere Änderungen vorgenommen wurden (z.B. Korrektur einiger Schreibfehler), wird dadurch sehr viel Zeit eingespart.

6.3.2 Die Umwandlung von Text

Wie bereits beschrieben, gibt HotHelp seine Hilfstexte als Fließtext aus. Die Formatierung des Textes richtet sich also immer nach der aktuellen Fenstergröße. Aus diesem Grund hat es keinen Sinn, die Zeilenlänge des Quelltextes speziell zu formatieren! Bei der Übersetzung geht der Manager den Quelltext durch und fügt alle untereinander stehenden Zeilen zu einer einzigen langen Zeile zusammen. Erst bei der Ausgabe wird diese lange Zeile, die natürlich nicht in einem Schritt auf den Bildschirm ausgegeben werden kann, wieder in einzelne Zeilen aufgebrochen, abhängig von der aktuellen Größe des Fensters. Damit nun aber nicht jeder Hilfstext in einem einzigen großen und unübersichtlichen Block ausgegeben wird, besteht die Möglichkeit, die Texte in Absätze aufzuteilen. Diese Einteilung wird dann bei der Ausgabe berücksichtigt, indem HotHelp am Beginn jedes neuen Absatzes auch eine neue Ausgabezeile benutzt. Würde z.B. dieser Abschnitt, den Sie gerade lesen, in ein HotHelp-Projekt umgewandelt, so würde sich zwar die Zeilenlänge und damit auch die Aufteilung des Textes auf die Zeilen je nach der Fenstergröße ändern; die hier vorgenommene Einteilung in Absätze würde jedoch weiterhin erhalten bleiben, so daß der Text immer übersichtlich zu lesen wäre!

Es gibt zwei unterschiedliche Methoden, Absätze zu markieren. Der einfachste Weg führt über das Einfügen mindestens einer Leerzeile im Quelltext zwischen den beiden Absätzen. Der Übersetzer erkennt dies und vermerkt die Position dieses Absatzes für die Ausgabe. Sollen zwei Absätze direkt ohne Leerzeile hintereinander folgen, so können Sie dazu die Absatzende-Marke (s.u.) verwenden. Ein zusätzliches Mittel, um Texte optisch attraktiver zu gestalten, stellt die Möglichkeit des Einrückens von Absätzen dar. Dabei kann festgelegt werden, daß die erste Zeile des Absatzes bzw. die restlichen Zeilen um eine bestimmte Schrittzahl eingerückt werden sollen. Um ein Einrücken bei der Ausgabe zu erreichen, genügt es, die gewünschte Einrückung auch im Quelltext einzuführen. Soll z.B. die erste Zeile eines Absatzes um zwei, die restlichen Zeilen um drei Zeichen eingerückt werden,

so fügen Sie in der Quelldatei zwei Leerschritte am Anfang der ersten und drei am Anfang zweiten Zeile ein. Der Übersetzer erkennt diese Einrückungen und sorgt dann automatisch dafür, daß der Text bei der Ausgabe entsprechend formatiert wird. Neben Leerschritten können natürlich auch Tabulatoren oder eine Mischung beider verwendet werden.
ACHTUNG: Fügen Sie auch Leerschritte vor der dritten, vierten, ... Zeile ein, so werden diese ignoriert und aus dem Text entfernt. Ebenso werden alle Leerschritte entfernt, die sich hinter dem letzten druckbaren Zeichen einer Zeile befinden.

6.3.3 Die Steuerungs-Marken

Neben den reinen Text-Informationen müssen in den Quelldateien auch noch spezielle Steuer-Informationen für den Manager untergebracht werden. Diese sogenannten Marken weisen z.B. darauf hin, welche Begriffe als Schlüssel benutzt werden sollen, wie lang ein einzelner Hilfstext ist, ob beim Darstellen des Textes ein spezieller Fenster-Titel angezeigt werden soll etc. Zu diesen Zwecken existieren 13 verschiedene Marken, die im folgenden erklärt werden sollen.

Bei einer solchen Marke handelt es sich immer um ein oder mehrere Zeichen, die für jedes Projekt beliebig bestimmt werden können (dazu später mehr). Sie haben z.B. die Möglichkeit, als Schlüssel-Marke eine Kombination wie <Ctrl>-<A> oder auch eine Zeichenkette wie '!Schlüssell' zu definieren, das hängt ganz von Ihrem persönlichen Geschmack ab. Um einen bestimmten Bereich für den Übersetzer zu markieren, wird die Marke an dieser Position in den Text eingefügt. Beim Übersetzen erkennt der Manager die Marken und entfernt sie aus dem Text; schließlich sollen sie ja nicht mit ausgegeben werden, sondern stellen lediglich Informationen für den Übersetzer selbst dar.
ACHTUNG: Bitte beachten Sie, daß Groß- und Kleinschreibung bei den Marken unterschieden wird!

6.3.3.1 Die Eintragsende-Marke

Ein einzelner Hilfstext wird als Eintrag bezeichnet. Um die verschiedenen Einträge in einer Datei voneinander abzugrenzen, muß diese Marke verwendet werden. Sie wird ganz am Schluß eines jeden Eintrags angegeben. Hinter der letzten Eintragsende-Marke einer Datei darf kein weiterer Text mehr folgen, auch keine Leerzeilen! Jeder Eintrag darf beliebig viele Schlüssel enthalten, mindestens jedoch einen (ansonsten könnte der Eintrag ja gar nicht angesprochen werden). Die Reihenfolge der Einträge innerhalb einer Quelldatei und die Verteilung der Einträge auf eventuell mehrere Quelldateien hat keine Auswirkungen auf die Behandlung der Hilfstexte durch HotHelp. Sie können daher die Einträge so ordnen und in Dateien aufteilen, wie es Ihnen am sinnvollsten und übersichtlichsten erscheint!

6.3.3.2 Die Absatzende-Marke

Diese Marke kann anstelle von Leerzeilen dazu verwendet werden, Absätze voneinander abzugrenzen. Fügen Sie dazu die Marke am Ende der letzten Zeile eines Absatzes ein. Schlüssel, Querverweise und Titel dürfen nicht über Absatzgrenzen hinweg definiert werden. Dies wäre auch nicht sinnvoll.

6.3.3.3 Die Schlüssel-Marke

Diese Marke dient dazu, Schlüsselbegriffe zu markieren, über die später Informationen abgefragt werden können. Um einen Begriff als Schlüssel zu markieren, fügen Sie bitte je einen Schlüssel-Marker direkt vor und hinter dem Begriff in den Text ein. Das Muster-Zeichen '*' und Tabulatoren dürfen nicht innerhalb eines Schlüssels auftauchen. Jeder Schlüssel-Begriff darf maximal 50 Zeichen beinhalten. Wird der so definierte Schlüssel später vom Benutzer angefordert (z.B. durch Verfolgen eines Querverweises), stellt HotHelp den Eintrag dar, in dem dieser Schlüssel definiert wurde. Handelt es sich bei dem Schlüssel um den ersten innerhalb dieses Eintrags definierten, wird der Eintrag von Anfang an dargestellt, andernfalls von der Zeile an, in der sich der Schlüsselbegriff befindet.

Normalerweise werden alle durch diese Marke gekennzeichneten Schlüssel gleich behandelt. Wird jedoch ein Schlüssel mit dem Namen 'Startseite' vereinbart, kommt diesem eine ganz besondere Bedeutung zu: Wird in einem HotHelp-Fenster ein Projekt aus der Projekt-Übersicht ausgewählt, so wird normalerweise eine Übersicht über alle Schlüssel dieses Projekts dargestellt. Beinhaltet das Projekt jedoch einen Schlüssel mit dem Namen 'Startseite', so wird statt dieser Übersicht der zu diesem Schlüssel gehörende Text geladen und angezeigt. In diesem Text sollten dann eine Einleitung zu dem angewählten Projekt und einige Querverweise zu finden sein, mit deren Hilfe der weitere Inhalt des Projekts eingesehen werden kann. Diese Methode wurde (bis auf das Glossar-Projekt) bei allen mitgelieferten Projekten verwendet. Sie hat den großen Vorteil, daß der Benutzer nach der Auswahl eines Projektes nicht mit einer unübersichtlichen Schlüssel-Übersicht konfrontiert wird. Stattdessen können die im Projekt vorhandenen Schlüssel in Gruppen eingeteilt werden, auf die dann in der Startseite hingewiesen wird. Durch Auswahl eines entsprechenden Verweises kann der Benutzer dann das Kapitel wählen, in dem er die gesuchten Informationen vermutet. Im Glossar wurde diese Vorgehensweise nur deshalb nicht gewählt, da es sich um ein Nachschlagewerk für Begriffe handelt, die dem Benutzer unbekannt sind. Diese in Gruppen einzuteilen, hätte die Suche lediglich erschwert.

6.3.3.4 Die Marke für unsichtbare Schlüssel

Diese Marke wird ganz ähnlich behandelt wie die Schlüssel-Marke. Während bei dieser der Schlüssel-Begriff bei der Ausgabe wieder im Text auftaucht, wird der als unsichtbar markierte Schlüssel aus dem Text entfernt. Er wird also nicht mit ausgegeben, wenn der entsprechende Eintrag angezeigt wird.

6.3.3.5 Die Querverweis-Marke

Diese Marke wird ähnlich verwendet wie die Schlüssel-Marke, indem sie direkt am Anfang und Ende des gewünschten Wortes in den Quelltext eingefügt wird. Ein so markiertes Wort wird später bei der Ausgabe farbig hervorgehoben und kann über Maus oder Tastatur angewählt werden. Querverweise dürfen nicht mit Leerschritten beginnen oder enden; innerhalb des Verweises sind Leerschritte jedoch erlaubt. Da Schlüssel weder Tabulatoren noch das '*'-Zeichen beinhalten dürfen, ist dies ist auch bei Querverweisen nicht sinnvoll. Die Länge eines Querverweises ist ebenfalls auf 50 Zeichen begrenzt.

6.3.3.6 Die Titel-Marke

Mit Hilfe dieser Marke kann für jeden Eintrag eine Zeichenkette markiert werden, die bei Ausgabe dieses Eintrags in der Titelzeile des Fensters mit ausgegeben wird (hinter den Angaben über Projekt und Schlüssel). Die Marke muß dazu wie Schlüssel- und Querverweis-Marke vor und hinter dem entsprechenden Text in die Quelldatei eingefügt werden. Die Länge eines Titels ist auf 120 Zeichen begrenzt. Pro Eintrag kann maximal ein Titel festgelegt werden.

6.3.3.7 Die Marke für unsichtbare Titel

Diese Marke wird genauso benutzt wie die Titel-Marke. Der so markierte Text wird jedoch aus dem Eintrag entfernt, so daß er später bei der Ausgabe nur noch in der Titelzeile auftaucht, nicht aber im Text.

6.3.3.8 Die Schriftart-Marke

Um die verschiedenen Standard-Schriftarten des Amiga verwenden zu können, können Sie diese Marke benutzen. Es stehen die drei Schriftarten Fett, Kursiv und Unterstrichen zur Verfügung, die auch miteinander kombiniert werden können. Sie können dazu neben der Schriftartmarke noch acht verschiedene Marken für die Kombination der Schriftarten angeben.

Soll ein Bereich eines Textes in einer bestimmten Schriftart ausgegeben werden, setzen Sie dazu an den Anfang des Bereiches die Schriftartmarke direkt gefolgt von

einer der acht Marken, die die gewünschte Schriftart angeben. Am Ende des Bereiches sollten Sie die Schriftart wieder auf die Normalschrift zurücksetzen. Am Ende eines Absatzes oder Eintrags wird die Schriftart automatisch wieder auf normale Schrift zurückgesetzt, so daß dort keine Zurücksetzen notwendig ist.

Um die Umsetzung schon bestehender Texte zu erleichtern, die die Schriftart mit Hilfe der Konsolen-Steuerkommandos setzen, erkennt der Manager auch diese Codes und übersetzt sie in die entsprechenden HotHelp-Kommandos.

6.3.3.9 Die Einrück-Marke

Hin und wieder ergibt es sich, daß ein kurzer Absatz in der Quelldatei nur eine einzelne Zeile einnimmt. Ist dieser Absatz auch noch eingerückt, tritt ein Problem auf: angenommen, das Fenster wird bei der Ausgabe des Absatzes so schmal, daß der Absatz in zwei oder mehr Zeilen aufgebrochen werden muß. Wie sollen die Restzeilen dann eingerückt werden? (Nimmt der Absatz bereits in der Quelldatei mehrere Zeilen ein, wird das Einrücken der Folgezeilen aus dem Einrücken der zweiten Zeile ermittelt, so daß das Problem nicht auftritt.) Im Normalfall beginnen solche Fortsetzungszeilen direkt am Fensteranfang, werden also nicht eingerückt. Fügen Sie jedoch die Einrück-Marke in Ihre Quelldatei ein, wird jeder danach gefundene einzeilige Absatz so übersetzt, daß bei der Ausgabe entstehende weitere Zeilen genauso weit wie die erste Zeile eingerückt werden. Die Marke gilt von der Position ihres Auftauchens bis zum Ende der Quelldatei oder bis zu ihrem nächsten Auftauchen. Sie wirkt also als Umschalter. Am einfachsten läßt sich das Problem natürlich umgehen, indem einzeilige Absätze von Hand in zwei Zeilen aufgespalten und entsprechend eingerückt werden. Auf mehrzeilige Absätze hat die Marke keinen Einfluß.

6.3.3.10 Die Kommentar-Marken

Hin und wieder kann es sinnvoll sein, in die Quelldateien Kommentare einzubauen, die lediglich für den Autor der Datei interessant sind, aber nicht im übersetzten Projekt auftauchen sollen. Für diese Zwecke existieren die beiden Kommentar-Marken. Die erste Marke bestimmt den Kommentar-Anfang, die zweite das Kommentar-Ende. Wird bei der Übersetzung die Anfangs-Marke gefunden, wird der gesamte Text bis zum Auftauchen der Ende-Marke übersprungen. Kommentare dürfen zwar verschachtelt werden, es ist jedoch nicht erlaubt, sie über Eintragsgrenzen hinweg zu definieren.

6.3.3.11 Schlüssel-Gruppen

Die bisher vorgestellten Marken erlauben es bereits, umfangreiche Projekte aufzubauen. Es fehlt jedoch noch eine Möglichkeit, Hilfstexte mit mehreren Gliederungsstufen (Aufteilung in Kapitel, diesen zugeordnete Unterkapitel etc.) aufzubauen.

Dies wird ermöglicht durch die Einrichtung von Schlüssel-Gruppen. Dadurch wird ganz nebenbei auch das Problem der Verwaltung von Schlüsseln gelöst, die zwar denselben Namen, aber unterschiedliche Einträge haben.

Es können beliebige Schlüssel in einer Gruppe zusammengefaßt werden. Jede Gruppe darf beliebig viele Mitglieder haben, und jeder Schlüssel darf in beliebig vielen Gruppen auftauchen. Es können je Projekt maximal 255 unterschiedliche Gruppen verwendet werden. Über die Gruppenlisten-Marke ist nun es möglich, eine alphabetisch sortierte Übersicht aller Schlüssel einer oder mehrerer Gruppen an einer beliebigen Position als Querverweise in einen Hilfstext einzufügen. Die Verweise werden ganz normal behandelt, so daß der Benutzer nach Auswahl eines Querverweises den zugehörigen Text angezeigt bekommt.

Soll nun ein Projekt mit mehreren Gliederungsstufen erstellt werden, sollte als erstes eine Aufteilung der Schlüssel auf die geplanten Kapitel vorgenommen werden. Die Schlüssel jedes Kapitels werden dann in einer eigenen Gruppe zusammengefaßt. Zu jedem Kapitel sollte noch ein Text mit einleitenden Informationen verfaßt werden, in dem dann mit Hilfe einer Marke die Schlüssel der entsprechenden Gruppe bei der Ausgabe automatisch als Querverweise eingefügt werden. Die Schlüssel, die auf die einleitenden Texte verweisen, können ebenfalls zu einer Gruppe zusammengefaßt werden, die dann in der Startseite (siehe auch 'Die Schlüssel-Marke') eingefügt wird.

Werden Unterkapitel, Unter-Unterkapitel etc. benötigt, so kann genauso verfahren werden wie oben beschrieben. Die Gruppe mit den Schlüsseln, die auf die einleitenden Einträge verweist, muß dann lediglich in der einleitenden Seite des Oberkapitels anstatt in der Startseite eingefügt werden.

Als bestes Beispiel für die Verwendung von Schlüssel-Gruppen kann das 'Libs & Devs'-Projekt dienen. Da das Betriebssystem durch die Aufteilung in die verschiedenen Bibliotheken und Geräte selbst eine sehr klare Gliederung hat, entschieden sich die Autoren, diese Gliederung im 'Libs & Devs'-Projekt weitgehend zu übernehmen. Wird dieses Projekt in der Projekt-Übersicht angewählt, erscheint zuerst eine Startseite mit allgemeinen Informationen. Bei den fünf Blöcken von Querverweisen am Ende des Textes handelt es sich um fünf verschiedene Schlüssel-Gruppen. Die Querverweise wurden nicht von Hand in den Quelltext eingefügt; stattdessen wurde lediglich fünfmal die Gruppenlisten-Marke verwendet, die den Inhalt der jeweiligen Gruppe bei der Ausgabe in den Text einfügt.

Sie können sich durch ein kleines Experiment selbst davon überzeugen, daß die Querverweis-Blöcke von HotHelp automatisch erzeugt werden. Starten Sie dazu den HotHelpManager und wählen in den Voreinstellungen unter 'Ausgabe-Formate' und 'Aufteilung von Schlüssel-Listen' eine andere Option. Speichern Sie die neue Einstellung ab und lassen sich dann die Startseite des 'Libs & Devs'-Projektes nochmals anzeigen. Sie sehen, daß die Querverweise jetzt in der neu eingestellten Form vorliegen. Sie wurden bei der erneuten Ausgabe anhand der aktuell eingestellten Option ganz neu erzeugt!

Wird nun z.B. aus dem Kapitel 'Shared Libraries' der Verweis 'dos.library' gewählt, wird die zu diesem Schlüssel gehörende Seite angezeigt. Sie gibt eine Übersicht über alle Funktionen und Strukturen des DOS. Wie Sie sich schon denken werden, handelt es sich auch bei diesen beiden Gruppen von Querverweisen um zwei Schlüssel-Listen. Die Verwendung von Schlüssel-Gruppen hat eine Reihe von Vorteilen: Anstatt alle Querverweise von Hand in den Quelltext einzufügen, muß lediglich eine Gruppenlisten-Marke angegeben werden. Dies spart Zeit und Speicherplatz und ist übersichtlicher. Bei der Eingabe von Hand könnten auch leichter Einträge vergessen werden, vor allem, wenn die Gruppe später noch erweitert wird. Durch die Verwendung von Listen wird ein neuer Schlüssel automatisch in die Übersicht mit aufgenommen, wenn er in die entsprechende Gruppe eingetragen wird. Außerdem können durch die Kombination von Gruppen bei der Ausgabe ganz neue Übersichten erzeugt werden. Werden Projekte mit Hilfe von Schlüssel-Gruppen wie oben geschildert, hierarchisch aufgebaut, hat der Benutzer dadurch die Möglichkeit, sich von oben nach unten durch das Projekt zu arbeiten; vom Allgemeinen zum Speziellen, wobei der Weg durch beliebig viele Hierarchie-Ebenen führen kann. Mit Hilfe der Gruppen ist es aber genauso gut möglich, den Weg in umgekehrter Richtung zu gehen, vom Speziellen zum Allgemeinen! Zu diesem Zweck kann jeder Schlüssel-Gruppe ein Titel zugeordnet werden. Wird nun ein Text zu einem Schlüssel angezeigt, der sich in einer Gruppe befindet, die über einen solchen Titel verfügt, so wird dieser Titel in der Titelzeile des Fensters zwischen Projekt- und Schlüssel-Name angezeigt. Beispielsweise tragen alle Schlüssel, die in der Gruppe der Funktionen der Dos-Library enthalten sind, den Gruppen-Titel 'dos.library'. Durch Vergabe solcher Titel kann jeder Schlüssel innerhalb seines Projekts noch eine weitere Klassifizierung erhalten.

Wesentlich interessanter an den Gruppen-Titeln ist jedoch, daß diese mit Hilfe des Kapitel-Symbols ausgewertet werden können. Wird dieses betätigt, betrachtet HotHelp den Gruppen-Titel des aktuellen Schlüssels selbst als Schlüssel und stellt den zugehörigen Text dar. Befindet sich der aktuelle Schlüssel nicht in einer Gruppe oder hat die zugehörige Gruppe keinen Titel oder wird kein zu diesem Titel passender Schlüssel gefunden, so wird stattdessen die Startseite bzw. die Schlüsselübersicht des entsprechenden Projekts dargestellt. Wird also z.B. ein Text über eine der Funktionen der Dos-Bibliothek angezeigt und wird dann das Kapitel-Symbol benutzt, benutzt HotHelp den Titel dieser Gruppe ('dos.library') als Schlüssel und stellt die zugehörige Seite dar, nämlich die Informationen über die Dos-Bibliothek, die nächsthöhere Stufe in der Hierarchie! Auf diese Weise ist es also ebenso möglich, von sehr speziellen Texten zu allgemeineren Texten zu gelangen. Voraussetzung dafür ist natürlich, daß die Titel der Gruppen entsprechend gewählt werden. Sie sollten immer dem Begriff entsprechen, unter dem der gewünschte Hilfstext in der nächsthöheren Hierarchie-Ebene aufgefunden werden kann, der eine Übersicht über alle untergeordneten Informationen bietet. Durch geschickte Anwendung von Gruppen-Listen und -Titeln kann so eine Aufteilung des Projekts in beliebig viele Ebenen von Kapiteln vorgenommen werden!

Hin und wieder kann es passieren, daß mehrere Schlüssel mit dem gleichen Namen vereinbart werden müssen. Dies ist z.B. im 'Libs & Devs'-Projekt der Fall, da das Betriebssystem sowohl über eine Funktion als auch ein Makro mit dem Namen 'CMove' verfügt. Es gibt also zwei Schlüssel mit demselben Namen, aber unterschiedlichen Texten. Ein Problem tritt auf, wenn nun einer dieser gleichlautenden Schlüssel durch einen Querverweis angesprochen werden soll. HotHelp stellt dann normalerweise immer den zufällig zuerst gefundenen der passenden Schlüssel dar. Um dies zu umgehen, kann bei der Angabe eines Querverweises ebenfalls die Nummer einer Schlüssel-Gruppe angegeben werden. In diesem Fall findet HotHelp ebenfalls alle Schlüssel, die den entsprechenden Namen tragen, stellt jedoch nicht den zuerst gefundenen dar, sondern denjenigen Schlüssel, der sich in der angeforderten Gruppe befindet! Um das obige Problem zu lösen, genügt es also, zwei neue Schlüssel-Gruppen zu bilden, die jeweils nur ein einziges Element besitzen, die beiden gleichlautenden Schlüssel. Soll dann ein bestimmter dieser Schlüssel angesprochen werden, wird die Nummer seiner Gruppe bei dem entsprechenden Querverweis angegeben, wodurch die Eindeutigkeit des Verweises wieder hergestellt ist.

Werden mehrere Gruppen in einem Projekt verwendet, sollte auf jeden Fall festgehalten werden, welche Gruppen-Nummer welche Bedeutung hat. Sinnvollerweise kann dies durch einen Kommentar in einer der Quelldateien geschehen. Alle innerhalb eines Projektes verwendete Gruppen beziehen sich lediglich auf dieses spezielle Projekt. Dadurch kann jedes Projekt über jeweils bis zu 255 Gruppen aufbauen, die voneinander unabhängig sind. Ein Querverweis auf eine Gruppe eines anderen Projektes ist nicht möglich.

6.3.4 Die Verwendung von Schlüssel-Gruppen

6.3.4.1 Die Schlüssel-Marke

Um einen Begriff als Schlüssel in eine Gruppe aufzunehmen, wird er ganz normal mit Hilfe der Marke für Schlüssel bzw. unsichtbare Schlüssel markiert. Unmittelbar hinter der ersten der beiden Marken wird dann noch eine Schlüssel-Spezifikation (s.u.) eingefügt, die angibt, welchen Gruppen der Schlüssel angehören soll.

6.3.4.2 Die Querverweis-Marke

Soll sich ein Querverweis auf einen Schlüssel aus einer bestimmten Schlüssel-Gruppe beziehen, wird der Verweis ganz normal definiert. Ebenso wie bei der Schlüssel-Marke wird dann zusätzlich hinter der ersten der beiden Querverweis-Marken eine Schlüssel-Spezifikation eingefügt. Im Gegensatz zur Schlüssel-Marke darf diese Spezifikation jedoch nur eine einzige Gruppe ansprechen, da durch Angabe mehrerer Gruppen die Eindeutigkeit der Zuordnung wieder aufgehoben sein könnte.

6.3.4.3 Die Gruppen-Listen-Marke

Um alle Schlüssel einer oder mehrerer Gruppen an einer bestimmten Position in den Text einzufügen, kann diese Marke verwendet werden. Ihr muß unmittelbar eine Schlüssel-Spezifikation folgen. Aus dieser geht hervor, welche Gruppe oder welche Kombination von Gruppen eingefügt werden soll. Unabhängig davon, ob eine oder mehrere Gruppen eingefügt werden, ist die erzeugte Liste immer alphabetisch sortiert, die Gruppen werden also miteinander gemischt. Ein sinnvoller Einsatz für die Erzeugung einer gemischten Liste findet sich wieder im 'Libs & Devs'-Projekt. Dort existiert für jede Bibliothek eine Gruppe, in der die Funktionen dieser Bibliothek zusammengefaßt sind. Diese Gruppe wird in der jeweiligen Übersicht über die entsprechende Bibliothek angezeigt. Wird nun jedoch aus der Startseite die Übersicht über alle Funktionen angewählt, muß lediglich eine Kombination all dieser Gruppen ausgegeben werden. Es wird also ohne jeden weiteren Aufwand eine Übersicht erzeugt, die alle Funktionen des Betriebssystems in alphabetisch sortierter Reihenfolge beinhaltet.
ACHTUNG: Sie sollten in Einträgen, in denen diese Marke auftaucht, auf die Verwendung von Tabulatoren verzichten. HotHelp paßt die Tabulator-Schrittweite bei der Verwendung von Gruppenlisten an, so daß auch die übrigen Tabulatoren durch diese Änderung beeinflußt werden. Ausgenommen hiervon sind Tabulator-Schritte am Zeilenanfang, da diese als Einrückung interpretiert werden und im übersetzten Text nicht mehr als Tabulatoren auftauchen.

6.3.4.4 Die Gruppen-Titel-Marke

Mit Hilfe dieser Marke kann ein Titel für eine oder mehrere Gruppen von Schlüsseln bestimmt werden. Die Marke wird dazu ähnlich der Titel-Marke vor und hinter dem entsprechenden Begriff in den Text eingefügt; unmittelbar hinter der ersten Marke muß wiederum eine Schlüssel-Spezifikation folgen. Die Marke wirkt immer wie die Marke für unsichtbare Titel, so daß der markierte Bereich nicht mehr im übersetzten Text auftaucht.

6.3.5 Die Gruppen-Spezifikation

Es dürfen nur Gruppen-Nummern zwischen 1 und 255 verwendet werden. Die Nummern werden als Dezimalzahlen eingegeben, die auch führende Nullen enthalten dürfen. Da sowohl die Angabe einer einzelnen Gruppe als auch einer Kombination von Gruppen erlaubt ist, gibt es zwei unterschiedliche Möglichkeiten zur Formulierung einer solchen Spezifikation: Soll nur eine Gruppe verwendet werden, kann deren Nummer gefolgt von einem Semikolon angegeben werden. Zur Angabe einer Kombination von Gruppen können die eckigen Klammen ([]) verwendet werden. Die Nummern können dann, durch Kommata getrennt, innerhalb der Klammern angegeben werden. Soll ein ganzer Bereich angesprochen werden,

genügt es, das erste und letzte Element durch einen Bindestrich getrennt anzugeben. Beide Möglichkeiten können auch miteinander kombiniert werden. Die Reihenfolge der Angaben innerhalb der Klammern ist beliebig.

'1;' spricht also die Gruppe 1 an, '[1,3,5]' die Gruppen 1, 3 und 5, '[1-3]' die Gruppen 1, 2, 3 und '[1,3-5,7]' die Gruppen 1, 3, 4, 5 und 7.

ACHTUNG: Falls Schlüssel oder Querverweise mit Ziffern oder der '['-Klammer beginnen, nimmt der Übersetzer an, daß es sich um eine Schlüssel-Spezifikation handelt. Sie können dies verhindern, indem Sie der ersten Ziffer bzw. der Klammer ein Semikolon voranstellen. Der Übersetzer erkennt dies als gültige, leere Spezifikation an und behandelt den folgenden Begriff normal.

6.4 Das Übersetzen von Projekten - Vorgehensweise

Nachdem die Quelldateien für ein Projekt erstellt wurden, können Sie mit Hilfe der Option 'Projekte übersetzen' vom Startbildschirm des HotHelpManagers aus den Übersetzer starten. Sie gelangen dann in einen weiteren Bildschirm, in dem Sie die zu bearbeitenden Quelldateien auswählen können.

6.4.1 Datei-Auswahl

Wählen Sie bitte zuerst das Verzeichnis an, in dem sich die zu übersetzenden Hilfstexte befinden. Sie können dazu den Namen des Verzeichnisses in das Eingabe-Symbol eintragen. Schließen Sie die Eingabe durch <Return> oder <Enter> ab, so wird der Inhalt des entsprechenden Verzeichnisses angezeigt. Alternativ können Sie auch über das 'Geräte'-Symbol eine Übersicht über alle angeschlossenen und logischen Geräte anzeigen lassen, aus der Sie dann das gewünschte Gerät auswählen. Dadurch wird der Inhalt des Gerätes dargestellt. Durch Auswahl der entsprechenden Unterverzeichnisse können Sie dann das gewünschte Verzeichnis erreichen. Mit Hilfe des 'Vater'-Symbols können Sie gegebenenfalls wieder auf die nächste höher liegende Verzeichnisebene zurückkehren. Das 'Verzeichnis'-Symbol liest den Inhalt des angewählten Verzeichnisses nochmals ein. Dies ist nützlich, wenn der Einlesevorgang vorzeitig abgebrochen wurde oder falls zwischenzeitlich von einem anderen Programm aus der Inhalt des Verzeichnisses geändert wurde.

Haben Sie das gewünschte Verzeichnis mit den Quelldateien erreicht, können Sie die Dateien auswählen, die bearbeitet werden sollen. Klicken Sie einen Datei-Namen an, wird er invertiert dargestellt. Ein nochmaliger Klick deaktiviert die Datei wieder. Da die folgenden Operationen im Normalfall auf sämtliche Dateien angewendet werden, können Sie auch mit Hilfe des 'Alle'-Symbols alle Dateien auswählen. Das 'Keine'-Symbol entfernt hingegen alle Markierungen wieder. Das 'Abbruch'-Symbol bringt Sie wieder in den Startbildschirm zurück. Mit dem Symbol 'OK' können Sie die Bearbeitung der ausgewählten Dateien beginnen.

6.4.2 Die Voreinstellungs-Datei

Zu jedem Projekt wird eine Datei mit verschiedenen Informationen über die Umsetzung des Projektes abgespeichert. Diese wird in dem Verzeichnis abgelegt, in dem sich auch die Quelldateien befinden und trägt den Namen 'HHM.Pref.180292'. Bestätigen Sie Ihre Datei-Auswahl über 'OK', prüft der Manager, ob im ausgewählten Verzeichnis eine solche Datei existiert. Falls sie gefunden wird, fragt der Manager nach, ob die Datei geladen werden soll. Diese Abfrage sollte normalerweise mit 'Ja' beantwortet werden. Sie brauchen dann keine Einstellungen mehr vorzunehmen, sondern können direkt mit der Übersetzung beginnen.

6.4.3 Der Voreinstellungs-Bildschirm

Von diesem Bildschirm aus können Sie die Voreinstellungen editieren und die Übersetzung starten. Alle Einstellungen, die von hier aus vorgenommen werden können, werden in der Voreinstellungsdatei abgelegt und stehen bei der nächsten Übersetzung des Projektes wieder zur Verfügung. Falls die Einstellungen geändert wurden, wird dies im Feld am unteren Fensterrand angezeigt.

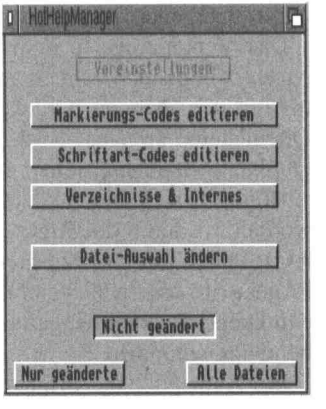

Bild 28:
Der Voreinstellungsbildschirm

6.4.3.1 Markierungs-Codes editieren

Über dieses Symbol erreichen Sie einen weiteren Bildschirm, in dem Sie die Codes für die 13 verschiedenen Marken eingeben können. Sie müssen lediglich die Marken definieren, die Sie in Ihren Quelldateien verwendet haben, die übrigen Felder können auch leer bleiben. Sie können einzelne Zeichen oder auch beliebige Zeichenfolgen als Marken definieren, indem Sie die entsprechenden Zeichen in die zugehörigen Felder eintragen. Über das 'OK'-Symbol übernehmen Sie die Einstellungen, 'Abbruch' kehrt ohne Veränderung wieder in den vorherigen Bildschirm zurück.

6.4.3.2 Schriftart-Codes editieren

Falls Sie die Schriftart-Marke verwenden wollen, legen Sie hier bitte noch fest, welche Codes für die verschiedenen Schriftarten gewählt werden sollen. Dafür stehen Ihnen acht Eingabefelder zur Verfügung. Die beiden Symbole ('OK' und 'Abbruch') entsprechen den beiden zuvor beschriebenen.

ACHTUNG: Sowohl bei den Markierungs- wie bei den Schriftart-Codes sollten Sie keine Marken eingeben, die einander enthalten (wie z.B. 'Schlüssel' als Schlüssel-Marke und 'Schlüssel_Versteckt' als Marke für versteckte Schlüssel). In diesem Fall könnte die zweite Marke als Schlüssel-Marke und '_Versteckt' als Schlüsselbegriff interpretiert werden!

6.4.3.3 Verzeichnisse & Internes

In diesem Bildschirm können Sie eine Reihe weiterer Einstellungen festlegen. Im Feld 'Verzeichnis für Text-Datei' muß der Name eines Verzeichnisses angegeben werden, in dem die Text-Datei des neu übersetzten Projekts abgespeichert werden soll. Dies ist normalerweise das Verzeichnis 'HotHelp:Projekte', in dem auch die Header-Datei automatisch abgelegt wird. Hier sollte immer ein kompletter Pfadname angegeben werden, der auch eine Laufwerksangabe beinhaltet.

Das Verzeichnis, in dem die Objekt-Dateien abgelegt werden, kann in dem darunter liegenden Feld eingetragen werden. Normalerweise ist dies ein Verzeichnis mit dem Namen 'Objekt', das als Unterverzeichnis im Verzeichnis mit den Quelldateien angelegt wird. Auf diese Weise werden die Objekte direkt bei den Quelldateien abgespeichert und sind bei jeder weiteren Übersetzung direkt wieder verfügbar. Die Dateien können natürlich auch temporär in der Ram-Disk abgelegt werden, wodurch die Zugriffe wesentlich schneller erfolgen können.
ACHTUNG: Legen Sie niemals die Objekt-Dateien mehrerer unterschiedlicher Projekte im selben Verzeichnis ab. Beim Binden der Objekte werden alle gefundenen Dateien zusammengefaßt, so daß das neue Projekt auch die übrigen Projekte beinhalten würde!

Der Name, den das Projekt erhalten soll, wird im dritten Eingabefeld festgelegt. Dieser ist normalerweise identisch mit dem Namen des Verzeichnisses, in dem sich die Quelldateien befinden. Sie können aber auch einen beliebigen anderen Namen eingeben.

Da bei der Übersetzung eventuell sehr viele Meldungen erzeugt werden, werden diese, neben der Ausgabe auf den Bildschirm, noch zusätzlich in einer Protokoll-Datei festgehalten. Diese können Sie sich dann später mit Hilfe eines Editors oder einer Textverarbeitung nochmals ansehen. Den Namen dieser Datei können Sie im vierten Feld vorgeben. Normalerweise wird eine Datei in der Ram-Disk benutzt.

Darunter können Sie festlegen, ob die Hilfstexte komprimiert werden sollen. Die Komprimierung benötigt zwar mehr Zeit, es werden aber im Durchschnitt ca. 50 % an Diskettenplatz eingespart. Es empfiehlt sich daher, während der Entwicklung eines Projekts ohne Komprimierung zu arbeiten, das endgültige Projekt aber zu komprimieren. Die mitgelieferten Projekte sind alle komprimiert. Außerdem können Sie festlegen, ob zu neu erstellten Dateien und Verzeichnissen auch Pictogramme erzeugt werden sollen. Nur in diesem Fall sind die Dateien auch von der Workbench aus sichtbar.

Im untersten Eingabefeld können Sie schließlich noch festhalten, welche Schrittweite die Tabulatoren in Ihren Texten haben sollen. Sie können jeden Wert zwischen 2 und 50 einstellen. Über das 'OK'-Symbol übernehmen Sie die vorgenommenen Einstellungen, 'Abbruch' kehrt ohne Veränderung wieder in den vorherigen Bildschirm zurück.

6.4.3.4 Start der Übersetzung

Am unteren Rand des Voreinstellungs-Bildschirms befinden sich zwei Symbole, über die der Übersetzungsvorgang gestartet werden kann. Bei Betätigung des Symbols mit der Aufschrift 'Nur geänderte' richtet sich die Übersetzung nach dem Datum der Quell- und Objekt-Dateien. Nur wenn eine Quelldatei seit der letzten Übersetzung nochmals geändert wurde, wird sie auch übersetzt. Alle anderen Objekt-Dateien sind ja noch auf dem aktuellen Stand, so daß sie nicht nochmals übersetzt werden müssen. Im Normalfall können daher in der Datei-Auswahl alle Dateien markiert werden, worauf dann über dieses Symbol lediglich die geänderten Dateien neu übersetzt werden.

Bei Auswahl des Symbols mit der Aufschrift 'Alle Dateien' werden alle ausgewählten Dateien übersetzt, unabhängig vom Zustand der Objekt-Dateien. Dies ist z.B. sinnvoll, wenn ein bisher unkomprimiertes Projekt nun komprimiert werden soll. In diesem Fall müssen alle Dateien neu übersetzt werden. Außerdem sollte es verwendet werden, wenn die Systemzeit nicht immer richtig gesetzt ist. In diesem Fall stützt sich die 'Nur geänderte'-Option eventuell auf falsche Daten.
ACHTUNG: Beide Optionen beziehen sich immer nur auf die in der Datei-Auswahl auch markierten Dateien. Nicht-markierte Dateien werden in keinem Fall neu übersetzt!

Wurden die Einstellungen geändert, haben Sie beim Start der Übersetzung noch die Möglichkeit, die geänderten Einstellungen wieder abzuspeichern. Nur in diesem Fall stehen sie beim nächsten Start des HotHelpManagers wieder zur Verfügung.

6.4.3.5 Die Übersetzung

Während der Übersetzung ändert sich der bekannte Bildschirmaufbau des Fensters. Im oberen Teil sehen Sie Angaben über die aktuelle Datei, die Anzahl schon behandelter Dateien, die Nummer des aktuellen Eintrags, eventuell die erreichte Komprimierungsrate sowie die Anzahl von Fehlern, die in der aktuellen Datei und insgesamt seit dem Start der Übersetzung aufgetreten sind.

Falls ein Fehler auftritt, wird eine entsprechende Meldung in dem großen Bereich unterhalb des Status-Bereichs ausgegeben. Anhang C beschreibt den Aufbau der Meldungen und erläutert alle möglichen Fehler. Lief die Übersetzung fehlerfrei ab, werden anschließend alle Objekt-Dateien innerhalb des angegebenen Objekt-Verzeichnisses zusammengefaßt. Verläuft auch dieser Vorgang fehlerlos, wird das

neu erstellte Projekt anschließend wieder von der HotHelp-Bibliothek eingelesen, so daß es in seiner aktuellen Form zur Verfügung steht. Anschließend kehren das Programm in den Startbildschirm zurück.

Während der Übersetzung kann jederzeit eine Pause über das gleichnamige Symbol eingelegt werden. Klicken Sie das Symbol dann bitte nochmals an, um fortzufahren. Ebenso kann die Übersetzung auch zu jedem Zeitpunkt abgebrochen werden.

Falls während des Übersetzens oder Bindens ein Fehler auftrat, kehrt das Programm anschließend wieder in den Voreinstellungs-Bildschirm zurück. Sie können dann die fehlerhaften Dateien korrigieren und die Übersetzung nochmals starten. Wie bereits gesagt, werden die Fehler auch in einer Protokoll-Datei (üblicherweise in der Ram-Disk) festgehalten. Sie können sich die Fehlerliste daher jederzeit nochmals ansehen.

IV. Programmierer

Programmierer, die die HotHelp-Bibliothek selbst benutzen wollen, finden im Verzeichnis 'Prog' der Installations-Diskette eine Reihe interessanter Dateien.

Die Datei 'AutoDocs' enthält die Autodoc-ähnlichen Kommentarköpfe der Library-Funktionen, die Parameter und Aufgabe der einzelnen Funktionen beschreibt.

Die Datei 'HotHelp.h' ist eine Include-Datei für C-Programme und enthält alle notwendigen Informationen, insbesondere den Aufbau einer Struktur, die (ähnlich der NewWindow-Struktur von Intuition) zum Öffnen eines neuen HotHelp-Fensters benötigt wird. C-Programmierer können diese Datei direkt in ihre Programme einbinden; bei Verwendung anderer Sprachen sollte zumindest diese Struktur für den Compiler verfügbar gemacht werden. Hinweise zum Verständnis der C-Syntax finden Sie im 'Libs & Devs'-Projekt.

Die Datei 'HotHelp.fd' beschreibt die Library-Schnittstellen in einer standardisierten Form. Einige Compiler und Interpreter bieten Hilfsprogramme an, mit deren Hilfe eine solche Datei in eine für die entsprechende Sprache verständliche Schnittstelle umgewandelt werden kann. Bei der Verwendung von AmigaBasic aus muß die Datei 'HotHelp.bmap' in das Verzeichnis LIBS: kopiert werden. Sie enthält eine für Basic verständliche Beschreibung der Library-Schnittstellen.

Weiterhin finden Sie noch Beispiele zur Programmierung der Library in den Sprachen C (Aztec-C 5.0), AmigaBasic und ARexx.

Die Library bietet im Moment zwei Funktionen an, um ein Hilfsfenster zu öffnen. Bei beiden wird die Kontrolle erst wieder an das aufrufende Programm zurückgegeben, wenn das Fenster vom Benutzer wieder geschlossen wurde. Für spätere Versionen der Library sind auch Funktionen geplant, die eine asynchrone Behandlung von HotHelp-Fenstern ermöglichen.

Die 'HH_EasyHelp'-Funktion ermöglicht es auf einfache Weise, ein Fenster zu öffnen, wobei lediglich die Projekt- und Schlüssel-Begriffe, ein Zeiger auf einen Screen bzw. ein Window und zwei Flags angegeben werden müssen. Die Funktion benutzt dann die im HotHelpManager voreingestellten Werte. Um eine größere Kontrolle über das neue HotHelp-Fenster zu gewährleisten, existiert die Funtkion 'HH_ShowHelp'. Sie erwartet einen Zeiger auf eine ausgefüllte HotHelp-Struktur, in der eine Reihe von Einstellungen getroffen werden können.

Die Funktionen 'HH_OpenAll' und 'HH_AddProject' sind vor allem interessant, wenn die Library außerhalb ihrer normalen Umgebung (HOTHELP:-Verzeichnis mit Voreinstellungs- und Projekt-Dateien) benutzt werden soll, z.B. als Hilfsfunktion für ein eigenes Programm, das auch ohne ein komplett installiertes HotHelp-System auskommen soll.

Eine genaue Beschreibung der Funktionen, Strukturen und vordefinierten Werte finden Sie in den beiden Dateien 'AutoDocs' und 'HotHelp.h'.

ACHTUNG: Um Diskettenplatz zu sparen, mußten die Dateien gepackt werden. Sie finden im entsprechenden Verzeichnis daher nur ein kurzes Projekt, das von einem der Beispielprogramme verwendet wird sowie ein Programm mit dem Namen 'UnPack'. Starten Sie dieses, erzeugt es ein neues Verzeichnis in der Ram-Disk und legt dort die entpackten Dateien wieder ab. Sie können sie dann mit einem Editor oder einer Textverarbeitung durchlesen. Das Entpack-Programm kann von einem Shell-Fenster aus mit dem Befehl 'HHInstall:Prog/UnPack' aktiviert werden.

Anhang A - Tastatur-Bedienung

Innerhalb eines HotHelp-Fensters können fast alle Funktionen nicht nur über die Maus, sondern auch mit Hilfe der Tastatur gesteuert werden. Ausgenommen hiervon ist lediglich die Auswahl eines Textblocks im Ausschneide-Modus. Ist eines der Eingabe-Symbole aktiv, werden alle eingegebenen Zeichen dort eingetragen. Falls jedoch keines der beiden Symbole aktiviert ist, sucht HotHelp nach Eingabe eines Begriffes über die Tastatur den nächsten dazu passenden Querverweis im Text und markiert diesen. Wird kein passender Verweis gefunden, gibt HotHelp stattdessen einen Piepton aus und der Begriff muß neu eingegeben werden. Eine Korrektur ist nicht möglich; nach Eingabe von <Backspace>, <Del> oder eines Leerzeichens kann der gewünschte Begriff jedoch von Anfang an neu eingegeben werden.

Der aktuelle Querverweis kann auch über die Cursortasten oder die <Tabulator>-Taste angesteuert und mit der <Return>- oder <Enter>-Taste ausgewählt werden. Die Tasten <1>, <2>, <3>, <7>, <8> und <9> auf dem numerischen Tastenblock können zum Scrollen des sichtbaren Textausschnittes verwendet werden. Die <Esc>-Taste schließt das Fenster wieder.

Im folgenden finden Sie eine Übersicht über die Symbole und die ihnen zugeordneten Tasten. Die meisten Symbole können sogar über drei verschiedene Tasten angesprochen werden: eine der Funktionstasten, ein Buchstabe in Kombination mit einer der beiden <Amiga>-Tasten oder eine Taste auf dem numerischen Tastenblock (abgekürzt als 'NT').

Eingabe-Symbol für den Projekt-Namen	<-> (NT) oder <F9>.
Eingabe-Symbol für den Schlüssel-Namen	<+> (NT) oder <F10>.
Schlüssel-Symbol	<[> (NT), <Amiga>-<s> oder <F1>.
Projekt-Symbol	<]> (NT), <Amiga>-<p> oder <F2>.
Kapitel-Symbol	</> (NT), <Amiga>-<k> oder <F3>.
<-Symbol	<4> (NT), <Amiga>-«> oder <F4>.
Vortext-Symbol	<5> (NT), <Amiga>-<v> oder <F5>.
<-Symbol	<6> (NT), <Amiga>-»> oder <F6>.
Export-Symbol	<*> (NT), <Amiga>-<e> oder <F7>.
Hilfe-Symbol	<Help>

Drucker-Symbol	<Amiga>-<d> oder <F1>.
Ram-Symbol	<Amiga>-<r> oder <F2>.
ClipBoard-Symbol	<Amiga>-<c> oder <F3>.
Spezial-Symbol	<Amiga>-<s> oder <F4>.
Zurück-Symbol	<*> (NT), <Amiga>-<z> oder <F6>.

Anhang B - Rawkey-Tastatur-Codes

Durch den Rawkey-Code wird jeder Taste auf der Tastatur ein spezieller Code zugeordnet. Eine Mehrfachbelegung der Tasten (z.B. Klein- und Großbuchstaben mit und ohne <Shift>-Taste) wird dabei nicht beachtet. Aus diesem Grund tauchen auch solche Zeichen wie '!' oder '?' im folgenden nicht auf, da diese nur durch Kombination einer Taste mit einer <Shift>-Taste erzeugt werden können. Es wird zuerst der jeweilige Zahlenwert und dann die entsprechende Taste genannt. 'NT' wird als Kürzel für den numerischen Tastenblock, das Feld am rechten Rand der Tastatur, verwendet. Die Lücken in der Aufzählung sind dadurch entstanden, daß einige Codes nicht benutzt werden.

0	<Esc>	27	<+>	55	<m>	86	<F7>
1	<1>	29	<1> NT	56	<,>	87	<F8>
2	<2>	30	<2> NT	57	<.>	88	<F9>
3	<3>	31	<3> NT	58	<->	89	<F10>
4	<4>	32	<a>	60	<.> NT	90	<[> NT
5	<5>	33	<s>	61	<7> NT	91	<]> NT
6	<6>	34	<d>	62	<8> NT	92	</> NT
7	<7>	35	<f>	63	<9> NT	93	<*> NT
8	<8>	36	<g>	64	Leerschritt	94	<+> NT
9	<9>	37	<h>	65	<Backspace>	95	<Help>
10	<0>	38	<j>	66	<Tabulator>	96	<Shift links>
11	<ß>	39	<k>	67	<Enter> NT	97	<Shift rechts>
12	<œ>	40	<l>	68	<Return>	98	<CapsLock>
13	<\>	41	<ö>	69	<Esc>	99	<Ctrl>
15	<0> NT	42	<ä>	70	<Del>	100	<Alt links>
16	<q>	43	<#>	74	<-> NT	101	<Alt rechts>
17	<w>	45	<4> NT	76	<Cursor Auf>	102	<Amiga links>
18	<e>	46	<5> NT	77	<Cursor Ab>	103	<Amiga rechts>
19	<r>	47	<6> NT	78	<Cursor Rechts>		
20	<t>	48	«>	79	<Cursor Links>		
21	<z>	49	<y>	80	<F1>		
22	<u>	50	<x>	81	<F2>		
23	<i>	51	<c>	82	<F3>		
24	<o>	52	<v>	83	<F4>		
25	<p>	53	<b>	84	<F5>		
26	<ü>	54	<n>	85	<F6>		

Anhang C - Fehlermeldungen

Die folgenden Fehler können während der Übersetzung eines Textes im HotHelp-Manager auftreten. Fehlermeldungen werden im folgenden Format ausgegeben:

<Fehlerzeile> <Datei>:<Zeile>: FEHLER <Fehlernummer>: <Fehler>

Als <Fehlerzeile> wird die Zeile ausgegeben, in der der Fehler auftrat. Die Position des Fehlers wird noch zusätzlich invertiert hervorgehoben. <Datei> ist die Quelldatei, in der der Fehler auftauchte, <Zeile> die Nummer der Zeile innerhalb dieser Datei. <Fehlernummer> ist die Nummer des Fehlers und <Fehler> eine Beschreibung im Klartext.

Die Fehler 1 bis 28 werden durch Fehler in den Quelldateien erzeugt, während die höheren Fehler eher auf ein System-Problem zurückzuführen sind (z.B. Disketten-Fehler oder zu wenig Speicherplatz). Sie sollten in der Regel nicht auftreten.

1: Unbekannte Style-Kennung
Hinter einer Schriftart-Marke wurde eine Schriftart-Kennung angegeben, die nicht in den Einstellungen vereinbart wurde.

2: Fehlende Eintragsende-Markierung
Hinter der letzten Eintragsende-Markierung befindet sich noch Text. Stellen Sie bitte sicher, daß auch der letzte Eintrag durch eine entsprechende Marke beendet wird, und daß sich dahinter kein Text mehr befindet. Auch Leerzeilen gelten in diesem Zusammenhang als Text!

3: Leerer Eintrag
Zwei Eintragsende-Marken folgen unmittelbar aufeinander. Ein Eintrag muß jedoch mindestens ein Zeichen lang sein.

4: Fehlende Schlüsselende-Markierung am Absatzende
Schlüssel werden durch Schlüssel-Marken am Anfang und Ende des entsprechenden Begriffs definiert. Ein Schlüssel darf nicht über Absatz-Grenzen hinweg angegeben werden. Geschieht dies dennoch oder wird die abschließende Marke vergessen, tritt dieser Fehler auf.

5: Schlüssel ist zu lang
Schlüssel-Begriffe dürfen maximal 50 Zeichen lang sein. Dieser Fehler kann auch auftreten, wenn mehrere Schlüssel im selben Absatz auftauchen und eine der Schlüssel-Marken vergessen wird.

6: Schlüssel ist leer
Zwei Schlüssel-Marken folgen unmittelbar aufeinander. Ein Schlüssel muß jedoch mindestens ein Zeichen beinhalten.

7: Fehlende Titelende-Markierung am Absatzende
Siehe Fehler 4.

8: Titel ist zu lang
Ein Titel darf maximal 120 Zeichen beinhalten.

9: Titel ist leer
Ein Titel muß mindestens 1 Zeichen umfassen.

10: Fehlende Querverweisende-Markierung am Absatzende
Siehe Fehler 4.

11: Querverweis ist zu lang
Wie ein Schlüssel darf auch ein Querverweis nur bis zu 50 Zeichen beinhalten.

12: Querverweis ist leer
Zwei Querverweis-Marker folgen direkt aufeinander. Ein Querverweis muß jedoch mindestens 1 Zeichen beinhalten.

13: Blank unmittelbar an Querverweis-Anfang oder -Ende
Querverweise dürfen nicht mit Leerschritten oder Tabulatoren beginnen.

14: Maximal ein Titel pro Eintrag
Jeder Eintrag kann nur über einen Titel verfügen. Entfernen Sie bitte den überflüssigen Titel. Stellen Sie ggf. sicher, daß nicht zwei Einträge durch Vergessen der Eintragsende-Marke zu einem einzigen Eintrag zusammengefaßt wurden.

15: Eintrag enthält keinen Schlüssel
Jeder Eintrag muß mindestens einen Schlüssel beinhalten, damit er angesprochen werden kann.

16: Marker für Schlüssel und unsichtbaren Schlüssel gemischt
Ein Schlüssel muß entweder durch zwei Schlüssel-Marker oder zwei Unsichtbare-Schlüssel-Marker gekennzeichnet werden. Eine Mischung der beiden Marken ist nicht zulässig.

17: Dieser Steuer-Code darf nicht in einer Quell-Datei benutzt werden
In der Quelldatei taucht ein Steuerzeichen auf, das von HotHelp selbst verwendet wird. Es handelt sich dabei nicht um Zeichen, sondern um Codes im ASCII-Bereich von 0 bis 10. Diese sollten in normalen Texten sowieso nicht verwendet werden.

18: Muster-Kennung '*' in Schlüssel oder Querverweis
Das Zeichen '*' darf nicht in Schlüsseln oder Querverweisen auftauchen, da es als Sonderzeichen bei der Schlüsseleingabe verwendet wird.

19: Lh.Library Version 1.8 oder höher nicht gefunden
Die Lh-Bibliothek, die zur Komprimierung der Texte verwendet wird, ist nicht vorhanden. Dies deutet auf einen System- oder Diskettenfehler hin.

20: Fehlende Gruppenende-Markierung am Eintragsende
Eine Gruppen-Spezifikation wurde nicht korrekt angegeben. Sie muß entweder durch ein Semikolon oder eine schließende eckige Klammer beendet werden.

21: Fehlerhafte Gruppen-Markierung
Eine Gruppen-Spezifikation ist syntaktisch falsch. Dieser Fehler entsteht z.B., wenn mehrere Bindestriche hintereinander angegeben werden.

22: Falscher Wert in Gruppen-Markierung
Eine Gruppen-Spezifikation darf lediglich Zahlen zwischen 1 und 255 beinhalten. Außerdem muß bei einer Bereichsangabe über den Bindestrich zuerst der kleinere und dann der größere Wert angegeben werden.

23: Leere Gruppenliste-Markierung
Eine Gruppen-Spezifikation enthält keine Angaben über die gewünschten Gruppen.

24: Gruppen-Titel mehrfach gesetzt
Für jede Gruppe darf über die Gruppen-Titel-Marke nur ein einziger Titel angegeben werden.

25: Tabulator in Schlüssel
Aus technischen Gründen dürfen Schlüssel und Querverweise keine Tabulatoren enthalten.

26: Fehlende Kommentarende-Markierung
Kommentare dürfen nur innerhalb von Einträgen definiert werden, es ist also nicht möglich, Eintrags-Marken durch Kommentare einzugrenzen.

27: Nur eine Gruppe bei Querverweisen erlaubt
Wird bei einer Querverweis-Marke eine Gruppen-Spezifikation angegeben, so darf diese nur eine einzige Gruppe beinhalten.

28: Name der Quelldatei ist zu lang
Unter AmigaDOS dürfen Dateinamen maximal 30 Zeichen lang werden. Aus den Quelldateien werden jeweils zwei Objekt-Dateien erzeugt, deren Name sich aus dem Namen der Quelldatei und der Endung '.otxt' bzw. '.ohdr' zusammensetzt. Damit auch diese Namen noch zulässig sind, dürfen die Namen der Quelldateien nicht mehr als 25 Zeichen beinhalten. Daher sollten Sie zu lange Dateinamen ändern.

29: Lese-Fehler
Beim Lesen einer Datei trat ein Fehler auf. Dies deutet auf ein Diskettenversagen hin.

30: Eingabe-Datei kann nicht geöffnet werden
Eine Quelldatei soll gelesen werden, ließ sich aber nicht öffnen.

31: Nicht genug freier Speicher
Es steht nicht genügend freier Speicher zur Verfügung. Bei der Übersetzung benötigt der Manager etwa zwei- bis dreimal soviel Speicher wie die größte Quelldatei einnimmt. Dies hängt ab von der Größe der Einträge und einer eventuell gewünschten Komprimierung. Falls nicht genügend freier Speicher vorhanden ist, können Sie sich behelfen, indem Sie eine große Quelldatei in mehrere kleine aufteilen.

32: Eingabedatei nicht gefunden oder leer
Eine Quelldatei wurde nicht gefunden oder ist leer.

33: Datei in der falschen Version. Bitte alle Dateien neu übersetzen!
Eine Objekt-Datei liegt in der falschen Version vor und konnte deshalb nicht gebunden werden. Dieser Fehler kann im Augenblick noch nicht auftreten, da erst eine HotHelp-Version (V2.00) erschienen ist. Falls er bei Verwendung einer neuen Version des HotHelpManagers erscheint, sollten alle Quelldateien neu kompiliert werden.

34: Text-Datei kann nicht geöffnet werden
35: Header-Datei kann nicht geöffnet werden
36: Projekt-Datei kann nicht geöffnet werden
Eine Text-, Header- oder Projekt-Datei konnte nicht geöfnet werden. Dies deutet auf einen Diskettenfehler hin.

37: Objekt- oder Projekte-Verzeichnis nicht gefunden
Das Verzeichnis mit den Objekt-oder Projekt-Verzeichnissen wurde nicht gefunden.

38: DOS-Fehler
Ein DOS-Fehler ist aufgetreten.

39: Dateiname als Objekt- oder Projekte-Verzeichnis
Als Objekt- oder Projekt-Verzeichnis wurde der Name einer bereits bestehenden Datei angegeben.

40: Fehler beim Komprimieren / Dekomprimieren
Es trat ein Fehler beim Komprimieren auf.

41: Datei konnte nicht gelöscht werden
Eine Datei konnte nicht gelöscht werden.

42: Geänderte Projekt-Datei konnte nicht von HotHelp eingelesen werden
Nach dem Übersetzen eines Projektes wird dieses von der HotHelp-Bibliothek wieder eingelesen, damit die neueste Version des Projektes verfügbar ist. Tritt dabei ein Fehler auf, wird diese Meldung ausgegeben.

43: Schreib-Fehler bei der Text-Datei
44: Schreib-Fehler bei der Header-Datei
45: Schreib-Fehler bei der Projekt-Datei
Eine Text-, Header- oder Projekt-Datei konnte nicht geschrieben werden.

46: Schreib-Fehler bei der Fehlerausgabe
Die Datei, in der die Fehlermeldungen protokolliert werden, konnte nicht geschrieben werden.

47: Bearbeitung abgebrochen
Die Bearbeitung wurde durch das 'Abbrechen'-Symbol unterbrochen.

48: Programm abgebrochen
Der HotHelpManager wurde während der Übersetzung beendet.